

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

สารนิพนธ์
ของ
นายธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา
พฤษภาคม 2548
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

155.4442

ศ 1-๑๐

ร.3

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ

ของ

นายธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา
พฤษภาคม 2548

๒7 ก.ย. 2548

ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี.(2548). องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ
นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ กศ.ม.
(จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : อาจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวงกรุงเทพมหานคร องค์ประกอบ มีทั้งหมด 3 ด้าน ดังนี้ องค์ประกอบด้านส่วนตัว ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประสบการณ์การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย บุคลิกภาพและนิสัยทางการเรียน องค์ประกอบด้านครอบครัว ได้แก่ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง และองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวงกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2547 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า

1. องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 4 องค์ประกอบ คือ เพศชาย (X_1) ประสบการณ์เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (X_8) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (X_{22}) และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน (X_{23}) และอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 1 องค์ประกอบคือ ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน (X_{21})
2. องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ทางลบต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 2 องค์ประกอบ คือ เพศหญิง (X_2) ประสบการณ์ไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (X_9)
3. องค์ประกอบที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มี 16องค์ประกอบ คือ อายุ (X_3) ระดับชั้นทุกระดับชั้น ($X_4 - X_6$) ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (X_7) รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง (X_{10}) ระดับการศึกษาของผู้ปกครองทุกระดับ ($X_{11} - X_{12}$) สถานภาพของผู้ปกครองทุกสถานภาพ ($X_{13} - X_{15}$) ทำเลที่อยู่อาศัยทั้งไกลและใกล้ ($X_{16} - X_{17}$) บุคลิกภาพ (X_{18}) นิสัยทางการเรียน (X_{19})และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง (X_{20})
4. ตัวพยากรณ์ที่ดีในการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยเรียงลำดับตัวพยากรณ์ที่ส่งผลมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ได้แก่ สัมพันธภาพระหว่างนัก

เรียนกับครู (X_{22}) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง (X_{20}) และ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน (X_{23}) และตัวพยากรณ์ดังกล่าวสามารถรวมทำนายความแปรปรวนของทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ได้ร้อยละ 21.6

5. สมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยนำค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์มาเขียนสมการได้ดังนี้

5.1 สมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยใช้คะแนนดิบ

$$\hat{Y} = 1.916 + .334 X_{22} - .160 X_{20} + .101 X_{23}$$

5.2 สมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยใช้คะแนนมาตรฐาน

$$Z = .307 X_{22} - .171 X_{20} + .143 X_{23}$$

FACTORS AFFECTING ON THE ATTITUDE TOWARDS COMPUTER GAME PLAYING OF
THE SECOND LEVEL STUDENTS OF WATPAKBOR SCHOOL
IN KHET SUANLUANG, BANGKOK

AN ABSTRACT
BY
MR. TANAPONG MOONGFAIDEE

Presented in partial fulfillment of the requirements for the Master
of Education degree in Educational Psychology
at Srinakharinwirot University
May 2005

Tanapong Moongfaidee.(2005). *Factors affecting on the attitude toward computer game playing of the second level students of Watpakbor school in Khet Suanluang, Bangkok*. Master's Project, M.Ed. (Educational Psychology). Bangkok : Graduate School , Srinakharinwirot University. Project Advisor : Inst. Dr. Pasana Chularut.

The purposes of this research were to study factors affecting on the attitude towards computer game playing of the second level students of Watpakbor school in Khet Suanluang , Bangkok . And three determine the significantly impacts of factors of personal data : gender , age , educational level , average , computer game playing experience , distance between school and home , personality , learning habit , factors of family data : total family income , parent education , parents marital status , interpersonal relationship between students and their and factors of school environment : school psychical , interpersonal relationship between students and their teachers and interpersonal relationship between students and their friends

The sample were 273 students of the second level of Watpakbor school in Khet Suanluang , Bangkok ; 144 male and 129 female. The instrument were the factors affecting on the attitude towards computer game playing questionnaires. The data were analyzed by the Pearson Product Moment Correlation Coefficient and Stepwise Multiple Regression Analysis.

The results were as follow:

1. There were significantly positive correlation among 4 factors; male (X_1), computer game playing experience (X_8), interpersonal relationship between students and their teachers (X_{22}), interpersonal relationship between students and their friends (X_{23}) and 1 factor; school psychical (X_{21}) at .01 and .05 level, respectively

2. There were significantly negative correlation among 2 factors; female (X_2) and no computer game playing experience (X_9) at .01 level.

3. There were no significantly correlation among 16 factors; age (X_3) , all of educational level ($X_4 - X_6$) , average (X_7), total family income (X_{10}), all of parent education level ($X_{11} - X_{12}$), all of parents marital status ($X_{13} - X_{15}$), all of distance between school and home ($X_{16} - X_{17}$), personality (X_{18}), learning habit (X_{19}),interpersonal relationship between students and their parents (X_{20})

4. There were significantly 3 factors affecting on the attitude towards computer game playing of the second level students at .01 level ranking from the most to the least affecters were interpersonal relationship between students and their teacher (X_{22}), interpersonal relationship between students and their parents (X_{20}) and interpersonal relationship between students and their friends (X_{23}) respectively. They 3 factors could predicted the selection of attitude towards computer game playing of the second level students about percentage of 21.6

5. There were significantly predicted equation of the selection of attitude towards computer game playing of the second level students at .01 level as follow :

5.1 In term of raw scores were:

$$\hat{Y} = 1.916 + .334 X_{22} - .160 X_{20} + .101 X_{23}$$

5.2 In term of standard scores were:

$$Z = .307 X_{22} - .171 X_{20} + .143 X_{23}$$

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....
(อาจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

.....
(รองศาสตราจารย์ เวชณี กรีทอง)

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน
(อาจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทศพร มณีศรีขำ)

..... กรรมการสอบสารนิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ เวชณี กรีทอง)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย ชูชาติ)

วันที่ ๒๙ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๔๘

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถของ อาจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทศพร มณีศรีขำ และรองศาสตราจารย์เวชณี กรีทอง กรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนวคิด และข้อเสนอแนะ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเมตตากรุณาอย่างสูง ซึ่งผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ เวชณี กรีทอง อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา และผู้ช่วยศาสตราจารย์พรรณรัตน์ พลอยเลื่อมแสง ที่ให้คำแนะนำและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ในภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ นางพุลสุข พงษ์พันธ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดปากบ่อ ที่ให้โอกาสแก่ผู้วิจัย และสนับสนุนการศึกษาแก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา นอกจากนี้ยังขอขอบคุณ นางสาวแสนชล จงเพียร ที่ให้ความช่วยเหลือและแนะนำสิ่งต่างๆตลอดช่วงระยะเวลาการศึกษาของผู้วิจัยมาโดยตลอด

และขอกราบขอบพระคุณคุณแม่บุญยงค์ มุ่งไผ่ดี ที่ให้ความช่วยเหลือด้านทุนทรัพย์ ให้กำลังใจ และแสดงความห่วงใยแก่ผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

ผลแห่งความดีทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากงานวิจัยในครั้งนี้ ขอมอบให้กับ คุณแม่ ครอบครัว พี่น้อง และเพื่อนๆ ผู้มีพระคุณทุกท่านและบูรพคณาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ตั้งแต่ต้นจนถึงปัจจุบัน

ธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า.....	4
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	5
ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ.....	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ.....	11
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ.....	19
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	20
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	20
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	28
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	29
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	31
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	43
3 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	45
ประชากร.....	45
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	45
วิธีการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	46
การดำเนินการรวบรวมข้อมูล.....	60
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการค้นคว้า	
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ) การวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
ผลการศึกษาค้นคว้า.....	64
5 สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ.....	71
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	71
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	71
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	71
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	72
การดำเนินการรวบรวมข้อมูล.....	72
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	73
อภิปรายผล.....	74
ข้อเสนอแนะ.....	80
บรรณานุกรม.....	81
ภาคผนวก.....	89
ภาคผนวก ก.....	90
ภาคผนวก ข.....	108
ประวัติย่อของผู้ทำสารนิพนธ์.....	116

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศและระดับชั้นเรียน.....	46
2 แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ ระดับชั้น อายุ ประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	65
3 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร ได้แก่ ผลการเรียนรู้เฉลี่ยสะสม รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง บุคลิกภาพ นิสัยทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน และทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	67
4 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพศ อายุ ระดับชั้น ผลการเรียนรู้ เฉลี่ยสะสม ประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ย ต่อเดือนของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพ สมรสของผู้ปกครอง ทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย บุคลิกภาพ นิสัยทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน กับทัศนคติต่อการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่2.....	68
5 แสดงผลการทดสอบความเป็นเส้นตรงของความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานครกับตัวแปรที่เกี่ยวข้อง.....	69
6 แสดงตัวแปรที่สามารถพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2 โดยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ.....	70
7 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามบุคลิกภาพ.....	108
8 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามนิสัยทางการเรียน.....	109
9 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามแบบสอบถามสัมพันธภาพ ระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง.....	110
10 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน.....	111
11 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู.....	112
12 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน.....	113
13 แสดงค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์.....	114

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันนี้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งหมายความว่ารวมถึงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสื่อสารคมนาคมซึ่งเป็นที่ยอมรับกันในปัจจุบันว่า มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต และการบริการรวมทั้งเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดความได้เปรียบทางการแข่งขัน (คณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการศึกษา . 2538:1) ทั้งภาคธุรกิจ การเกษตร อุตสาหกรรมและทางการศึกษา ผลประโยชน์ของการแข่งขันที่มีมูลค่ามหาศาล จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้อย่างมีประสิทธิภาพ (วรรณวิภา จำเริญดงารักษ์. 2536:194) สามารถนำข้อมูลที่ได้ไปประกอบการพิจารณาเพื่อใช้ในการวางแผน การตัดสินใจและการปรับปรุงงานได้อย่างรวดเร็ว และได้รับการยอมรับทั้งทางด้านธุรกิจและการศึกษาถึงประสิทธิภาพของการทำงานและข้อมูลที่ได้รับ

เมื่อการใช้คอมพิวเตอร์แพร่หลายมากขึ้น กระบวนการศึกษาธิการจึงได้บรรจุวิชาคอมพิวเตอร์เป็นวิชาหนึ่งในหลักสูตรประถมศึกษาและมัธยมศึกษา นักเรียนจึงมีโอกาสดำเนินการเรียนรู้ เข้าใจระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์ เข้าใจความสามารถและข้อจำกัดของคอมพิวเตอร์ และมีความสามารถในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อประโยชน์ในการเรียนและความต้องการส่วนตัวได้ นอกจากนี้นักเรียนยังได้รับความรู้ต่างๆ จากการเรียนในห้องเรียนตามหลักสูตรที่กำหนดขึ้นแล้ว นักเรียนยังได้รับการเรียนรู้เพิ่มเติมโดยการใช้คอมพิวเตอร์ด้วยตนเอง เช่นการพิมพ์งาน การเล่นเกม การใช้อินเทอร์เน็ต เป็นต้น ดังนั้นการส่งเสริมการเรียนรู้คอมพิวเตอร์แก่เด็กจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ เนื่องจากเด็กเป็นทรัพยากรที่สำคัญและเป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ การให้การศึกษาแก่เด็กหรือบุคลากรในชาติจึงเป็นสิ่งจำเป็นและไม่ควรละเลยเพราะการศึกษาจะเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาบุคคลให้มีคุณภาพทั้งความรู้และความคิดเป็นอย่างดี นอกจากนี้เด็กจะได้เรียนรู้เทคโนโลยีที่มีความทันสมัยแล้วยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ต่าง ๆ อีกด้วย (มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์. 2546:2)

การจัดการเรียนการสอนด้านคอมพิวเตอร์ให้กับนักเรียนมักอยู่ในรูปของการใช้สื่อการสอนประเภทโปรแกรมสำเร็จรูป โดยอาศัยประสิทธิภาพในการประมวลผลคอมพิวเตอร์ และการสร้างภาพกราฟิกที่มีความเหมือนสมจริงทั้งการเคลื่อนไหวและเสียงในการตอบโต้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ทำให้เด็กเกิดความสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดทักษะต่าง ๆ ในกระบวนการเรียนรู้คอมพิวเตอร์พื้นฐานให้แก่เด็กอีกทางหนึ่ง ซึ่งหลายๆ โปรแกรมที่ผู้สอนได้นำมาใช้ก็คือโปรแกรมช่วยสอนโดยบรรจุเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะได้รับความสนใจจากนักเรียนเป็นอย่างดี โดยนอกจากจะได้รับความสนใจจากเด็ก ๆ แล้ว รูปแบบของคอมพิวเตอร์ประเภทอื่น ๆ ที่มีขายอยู่ตามท้องตลาดก็ได้

ได้รับความสนใจจากกลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก อีกทั้งรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ที่วางจำหน่ายมีมากมายหลายประเภทให้เลือกบริโภค ผสมผสานกับความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการประมวลผลภาพและผลการเล่น อีกทั้งผู้เล่นยังสามารถเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ตั้งแต่หนึ่งคนขึ้นไปจนถึงการเล่นเป็นกลุ่ม โดยผ่านการเล่นระบบเชื่อมต่อภายใน(LAN)ที่สามารถเชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์อีกหลายเครื่องในการเล่นเกมนั้นๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผ่านระบบเชื่อมต่อภายใน(LAN)แล้ว เกมคอมพิวเตอร์อีกรูปแบบหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากก็คือ การเล่นเกมผ่านระบบออนไลน์โดยการเชื่อมต่อผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นสามารถเล่นกับกลุ่มเพื่อนได้ ทั้งในประเทศและต่างประเทศโดยที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องรู้จักกันในขณะที่เล่นเกมผู้เล่นก็สามารถที่จะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนที่ร่วมเล่นเกมเดียวกันได้ ในโลกของเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ในปัจจุบันถูกพัฒนาขึ้นให้มีความเหมือนจริงโดยยึดรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคมปัจจุบัน สาเหตุสำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือสถานที่ทำกิจกรรมหรือพื้นที่ในการเล่นและทำกิจกรรมมีน้อยลง เด็กจึงหันมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการนำเอาลักษณะเด่นของเกม คือมีการแข่งขัน มีเป้าหมาย และลักษณะเด่นของคอมพิวเตอร์คือ สามารถบันทึกข้อมูลไว้ได้ เสนอข้อมูลและทำงานได้ทันทีมารวมกัน ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุก ตื่นเต้น ทำทนายเพราะสามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเล่นอยู่ด้วยกัน กล่าวโดยรวมได้ว่าเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวเครื่อง ทำให้ผู้เล่นมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งผู้เล่นยังสามารถควบคุมการเล่นและการเคลื่อนไหวของตัวเองในเรื่อง ซึ่งจะมีคะแนนและการกิจเป้าหมายเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กอยากจะทำคะแนนให้สูงมากขึ้นเรื่อย ๆ (มารศรี สีมารพวงศ์พันธุ์, 2546:3)

จากปรากฏการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและเยาวชนที่นับวันจะมีปริมาณมากขึ้นเรื่อย ๆ ก่อให้เกิดคำถามหรือข้อสงสัยเกี่ยวกับผลกระทบด้านต่างๆ ของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือใช้ระยะเวลาส่วนใหญ่อยู่กับเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานนั้น อาจทำให้เด็กซึมซับพฤติกรรมความก้าวร้าวจากเกมที่ผู้เล่นเลือกเล่น มีปัญหาทางด้านสุขภาพกาย และปัญหาทางด้านสุขภาพจิต ซึ่งส่งผลกระทบต่อตัวเด็กในด้านต่าง ๆ ตลอดจนถึงด้านการเรียนที่ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง และจากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เด็กจะใช้เวลาไปกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประมาณ 3 ชั่วโมง ต่อหนึ่งสัปดาห์ การจดจ่ออยู่กับเกมทำให้สัมพันธ์ภาพระหว่างเด็กกับคนในครอบครัวลดลง แต่กลับมีการสร้างเสริมในจินตนาการด้านวัตถุนิยมมากขึ้น นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบด้านอื่น ๆ เช่น ด้านบุคลิกภาพและอารมณ์ในเด็ก (นิตยสารการศึกษา, 2000: 19)

จากการที่ผู้วิจัยเป็นครูแนะแนวอยู่ในโรงเรียนวัดปากบ่อเป็นระยะเวลาประมาณ 2 ปี และได้มีโอกาสคลุกคลีกับกลุ่มเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยพบว่านักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2 ในโรงเรียนวัดปากบ่อ มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมาก และจากการสังเกตพบว่าการที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลกระทบต่อให้นักเรียนมีผลการเรียนลดลงโดยสำรวจได้จากกระเป๋ียสนะสมประจำตัวของนักเรียน นอกจากนี้ยังมีผลกระทบต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวนักเรียนที่เล่นเกม คือ

ปัญหาหลักขโมยเงินซึ่งทราบจากการสอบสวนภายหลังว่าสาเหตุหนึ่งคือเพื่อนำไปเล่นเกม และมีอาการปวดศีรษะเนื่องมาจากการนอนดึกและใช้สายตาอยู่กับคอมพิวเตอร์นานเกินไปตลอดจนมีผู้ปกครองหลายคนมาปรึกษาถึงปัญหาการเล่นเกมนอกบ้าน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้สังเกตพฤติกรรมความก้าวร้าวและความรุนแรงในการเล่นเกมนอกบ้านคอมพิวเตอร์ประเภทเกมออนไลน์ด้วยตนเองอีกด้วย จากปัญหาต่างๆ ที่เป็นผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เหล่านี้เป็นผลกระทบที่อาจไม่ได้เกิดขึ้นที่ทันใด แต่เป็นผลกระทบในระยะยาว ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์น่าจะก่อให้เกิดผลเสียแก่นักเรียนในด้านต่าง ๆ

ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นครูแนะแนวอยู่ในโรงเรียนวัดปากบ่อเป็นระยะเวลาประมาณ 2 ปี และได้รับรู้เกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการสำรวจปัญหาเบื้องต้นกับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ จำนวน 100 คน โดยการแจกแบบสอบถามปลายเปิด มีจำนวน 4 ข้อ ดังนี้

คำถามข้อที่ 1 ถามว่า “นักเรียนคิดอย่างไรกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน” ได้ผลสรุปดังนี้ มีผู้ที่ตอบว่าดี เพราะเป็นสิ่งที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 43 ผู้ที่ตอบว่าดี เพราะจะได้รับความรู้และเทคโนโลยีใหม่ ๆ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 28 ผู้ที่ตอบว่าดี เพราะเป็นการใช้เวลาว่างอย่างมีสาระและมีประโยชน์จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 16 ผู้ที่ตอบว่าไม่ดี เพราะสิ้นเปลือง จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6 ผู้ที่ตอบว่าไม่ดี เพราะทำให้เสียสุขภาพและเสียสายตา จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5 และผู้ที่ตอบว่าไม่ดีเพราะทำให้ติดจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2

คำถามข้อที่ 2 ถามว่า “นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์” ได้ผลสรุปดังนี้ มีผู้ที่ตอบว่ารู้สึกสนุก น่าสนใจ จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 64 ผู้ที่ตอบว่ารู้สึกท้าทาย จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 22 ผู้ที่ตอบว่ารู้สึกว่าเป็นการฝึกทักษะอย่างหนึ่งจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ผู้ที่ตอบว่ารู้สึกเฉยๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2 ผู้ที่ตอบว่ารู้สึกไร้สาระไม่มีประโยชน์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2

คำถามข้อที่ 3 ถามว่า “ถ้ามีโอกาส นักเรียนจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่ เพราะอะไร” ได้ผลสรุปดังนี้ มีผู้ที่ตอบว่าเล่นแน่นอน เพราะอยากเล่นมานานแล้ว จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 92 ผู้ที่ตอบว่าไม่แน่ใจ แล้วแต่สถานการณ์ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6 และผู้ที่ตอบว่าไม่เล่น เพราะไม่อยากเสียเวลาและไม่อยากเสียเงิน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2

คำถามข้อที่ 4 ถามว่า “จากคำถามข้อที่ 1, 2 และ 3 นักเรียนคิดว่าเกิดจากสาเหตุใดที่คิด รู้สึก และต้องการที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์เมื่อมีโอกาส” ได้ผลสรุปดังนี้ มีผู้ตอบว่า เพราะเล่นตามเพื่อนจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 29 ผู้ที่ตอบว่าเพราะเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่แปลกใหม่จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ผู้ที่ตอบว่าเพราะเกมคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาจนสมจริง น่าเล่นจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ผู้ที่ตอบว่าเล่นเพราะแถวบ้านมีร้านเกมจึงลองดู จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18 ผู้ที่ตอบว่าเล่นเพราะไม่อยากอยู่ในบ้านเพราะไม่มีความสุข จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6 และผู้ที่ตอบว่ามันเป็นแค่เกมไม่มีประโยชน์อะไร จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2

จากผลการสำรวจปัญหาเบื้องต้น พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อส่วนใหญ่ มีทัศนคติทางบวกต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังที่ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2527 : 6 - 7) กล่าวว่า สภาวะความพร้อมทางจิตใจและระบบประสาทของบุคคล ซึ่งกำหนดทิศทางของท่าทีการแสดงออกในทางบวก เช่น พึงพอใจ ชอบ เห็นด้วย อยากทำ หรือในทางลบ เช่น ไม่พึงพอใจ ไม่ชอบ ไม่เห็นด้วยและไม่อยากทำ ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง และอาจกล่าวได้ว่าการที่นักเรียนโรงเรียนวัดปากบ่อ ส่วนใหญ่มีความสนใจและต้องการที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ ได้แก่ องค์ประกอบด้านส่วนตัว องค์ประกอบด้านครอบครัว และองค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน ซึ่งอาจส่งผลต่อทัศนคติของนักเรียนต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เนื่องจากการปฏิบัติหรือพฤติกรรมการแสดงออกที่สังเกตได้กับทัศนคติต่างก็มีความสัมพันธ์และมีผลซึ่งกันและกัน เป็นที่เชื่อกันว่าทัศนคติมีผลต่อการแสดงออกของพฤติกรรมของบุคคล และขณะเดียวกันการแสดงออกหรือการปฏิบัติของบุคคลก็มีผลต่อทัศนคติของบุคคลนั้นด้วย (ประภาเพ็ญ สุวรรณ 2520 : 5) ซึ่งทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเยาวชนนับเป็นปัจจัยเบื้องต้นที่สำคัญที่จะนำไปสู่พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การเล่นนานเกินไปจนไม่สนใจการเรียนหรือทำการบ้าน สิ้นเปลืองเงินทอง และส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย การศึกษาทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนก็จะเป็นข้อมูลสำคัญที่จะทราบความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อันจะก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามมาภายหลัง แต่เมื่อได้รู้ถึงความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมของเด็กนักเรียนแล้ว การหาวิธี หรือ มาตรการป้องกัน ก็ย่อมจะทำได้ง่ายขึ้น

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว และด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาองค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว และด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร
3. เพื่อสร้างสมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้บริหาร อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ปกครอง มาประกอบการวางนโยบาย เพื่อหาแนวทางป้องกันและแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และส่งเสริมการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ขอบเขตของการศึกษา

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2547 จำนวนทั้งสิ้น 615คน เป็นนักเรียนชาย 329คน และนักเรียนหญิง 286 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 307 คน เป็นนักเรียนชายจำนวน 164 คน นักเรียนหญิงจำนวน 143 คน ที่มีความเชื่อมั่นร้อยละ 95 (Yamane.1967: 886 – 887) ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นจากประชากร (Stratified random sampling) โดยใช้ระดับชั้นและเพศชั้น (Strata)

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

3.1.1 องค์ประกอบด้านส่วนตัว ได้แก่

3.1.1.1 เพศ

3.1.1.2 อายุ

3.1.1.3 ระดับชั้น

3.1.1.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1.1.5 ประสบการณ์การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

3.1.1.6 ท่าเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย

3.1.1.7 บุคลิกภาพ

3.1.1.8 นิสัยทางการเรียน

3.1.2 องค์ประกอบด้านครอบครัว ได้แก่

3.1.2.1 ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

3.1.2.2 ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

3.1.2.3 สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง

3.1.2.4 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง

3.1.3 องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน ได้แก่

3.1.3.1 ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน

3.1.3.2 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

3.1.3.3 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ .

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความคิด ความรู้สึก และแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมของนักเรียน ที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

1.1 ทักษะคิดด้านความคิด ได้แก่ การเห็นคุณค่า การมีความเชื่อ และเห็นประโยชน์หรือโทษของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.2 ทักษะคิดด้านความรู้สึก ได้แก่ ความรู้สึกทางอารมณ์เกี่ยวกับความพอใจ ความชอบที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.3 ทักษะคิดด้านแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรม ได้แก่ แนวโน้มที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทันทีที่มีเวลา และมีโอกาส

2. องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านส่วนตัว ด้านครอบครัวและด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 องค์ประกอบด้านส่วนตัว ได้แก่

2.1.1 เพศ ได้แก่ เพศ ชาย และ หญิง

2.1.2 อายุ หมายถึง อายุจริงตั้งแต่เกิดจนถึงปัจจุบันของนักเรียนนับตามปฏิทินสากล

2.1.3 ระดับชั้น หมายถึง ระดับชั้นที่กำลังศึกษาอยู่ ได้แก่

2.1.3.1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.1.3.2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1.3.3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.1.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ระดับผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่1 จนถึงภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546

2.1.5 ประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่

2.1.5.1 เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2.1.5.2 ไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2.1.6 ทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย หมายถึง สถานที่ตั้งของที่อยู่อาศัย ซึ่งสามารถหาสถานที่สำหรับเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้สะดวก ได้แก่

2.1.6.1 บริเวณที่อยู่อาศัยอยู่ใกล้ร้านเกมคอมพิวเตอร์ หรือมีร้านเกมคอมพิวเตอร์อยู่ภายในรัศมี 500 เมตร วัดจากที่พักอาศัย

2.1.6.2 บริเวณที่อยู่อาศัยอยู่ใกล้ร้านเกมคอมพิวเตอร์ หรือไม่มีร้านเกมคอมพิวเตอร์ภายในรัศมี 500 เมตร วัดจากที่พักอาศัย

2.1.7 บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของนักเรียนที่สะท้อนถึงความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมการแสดงออกเพื่อตอบสนองสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง จำแนกเป็น 2 แบบ ได้แก่

2.1.6.1 บุคลิกภาพแบบ เอ เป็นลักษณะบุคลิกภาพของนักเรียนที่รักความก้าวหน้า พยายามอุปสรรค โกรธง่าย มุ่งทำงานให้ประสบความสำเร็จ ทำงานด้วยความรวดเร็ว ไม่ชอบบรคย

2.1.6.2 บุคลิกภาพแบบ บี เป็นลักษณะบุคลิกภาพของนักเรียนที่ค่อนข้างเฉื่อยชา จิตใจเยือกเย็น ทำงานไปเรื่อย ๆ ไม่หวังผลสำเร็จในการทำงาน ไม่ชอบฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ

2.1.8 นิัยทางการเรียน หมายถึง การกระทำเป็นประจำของนักเรียนที่เกี่ยวกับการเรียน ได้แก่ การแบ่งเวลาในการเรียน การทำการบ้าน การทบทวนบทเรียน การตั้งใจเรียนและการวางแผนการเรียน

2.2 องค์ประกอบด้านครอบครัว ได้แก่ ฐานะเศรษฐกิจของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง

2.2.1 ฐานะเศรษฐกิจของครอบครัว หมายถึง รายได้รวมทั้งหมดต่อเดือนของบิดาและมารดา รวมกัน หรือรายได้รวมต่อเดือนของผู้ปกครองที่ดูแลนักเรียนอยู่

2.2.2 ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ได้แก่

2.2.2.1 ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี

2.2.2.2 ระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่าปริญญาตรี

2.2.3 สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง ได้แก่

2.2.3.1 โสด

2.2.3.2 คู่

2.2.3.3 หม้าย หรือ หย่า หรือแยกกันอยู่

2.2.4 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง หมายถึง การปฏิบัติตนของนักเรียนต่อผู้ปกครอง หรือบิดามารดา และการปฏิบัติตนของผู้ปกครอง หรือบิดามารดา ต่อนักเรียน เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ดังนี้

2.2.4.1 การปฏิบัติตนของนักเรียนต่อผู้ปกครอง ได้แก่ การเคารพเชื่อฟังการปฏิบัติตามคำสั่งสอนทั้งทางด้านการใช้ชีวิตส่วนตัว การเงิน การเรียนและการช่วยเหลืองานภายในบ้าน

2.2.4.2 การปฏิบัติตนของผู้ปกครองต่อนักเรียน ได้แก่ การให้ความรัก ความเอาใจใส่ การดูแลสุขภาพ การอบรมสั่งสอน เป็นที่ปรึกษาทั้งเรื่องส่วนตัวและการศึกษา

2.3 องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนสัมพันธ์ภาพระหว่างนักเรียนกับครู และ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ดังรายละเอียดดังนี้

2.3.1 ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน ได้แก่ สิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการเรียนของนักเรียน ได้แก่

2.3.1.1 สถานที่เรียน หมายถึง การถ่ายเทอากาศภายในห้องเรียนต่างๆ ความเป็นระเบียบเรียบร้อยภายในห้องเรียน ขนาดของห้องเรียนเมื่อเทียบกับปริมาณของนักเรียน บริเวณห้องเรียนปราศจากกลิ่นเสียงรบกวน

2.3.1.2 สื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอน หมายถึง ปริมาณของสื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอนเมื่อเทียบกับจำนวนครูผู้สอนและนักเรียน ความทันสมัย คุณภาพการใช้งาน

2.3.2 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู หมายถึง การปฏิบัติตนของนักเรียนที่มีต่อครู และการปฏิบัติตนของครูที่มีต่อนักเรียน ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน เพื่อทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ได้แก่

2.3.2.1 การปฏิบัติตนของนักเรียนที่มีต่อครู ได้แก่ การให้ความเคารพ เชื้อฟัง ให้เกียรติ แสดงกิริยา วาจา และใจ ถึงความเคารพ ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม

2.3.2.2 การปฏิบัติตนของครูที่มีต่อนักเรียน ได้แก่ ความเอาใจใส่ การให้ความรัก ความเอ็นดู ให้ความเป็นกันเอง ยอมรับความคิดเห็น ให้คำแนะนำปรึกษาทั้งทางด้านการเรียนและเรื่องส่วนตัว

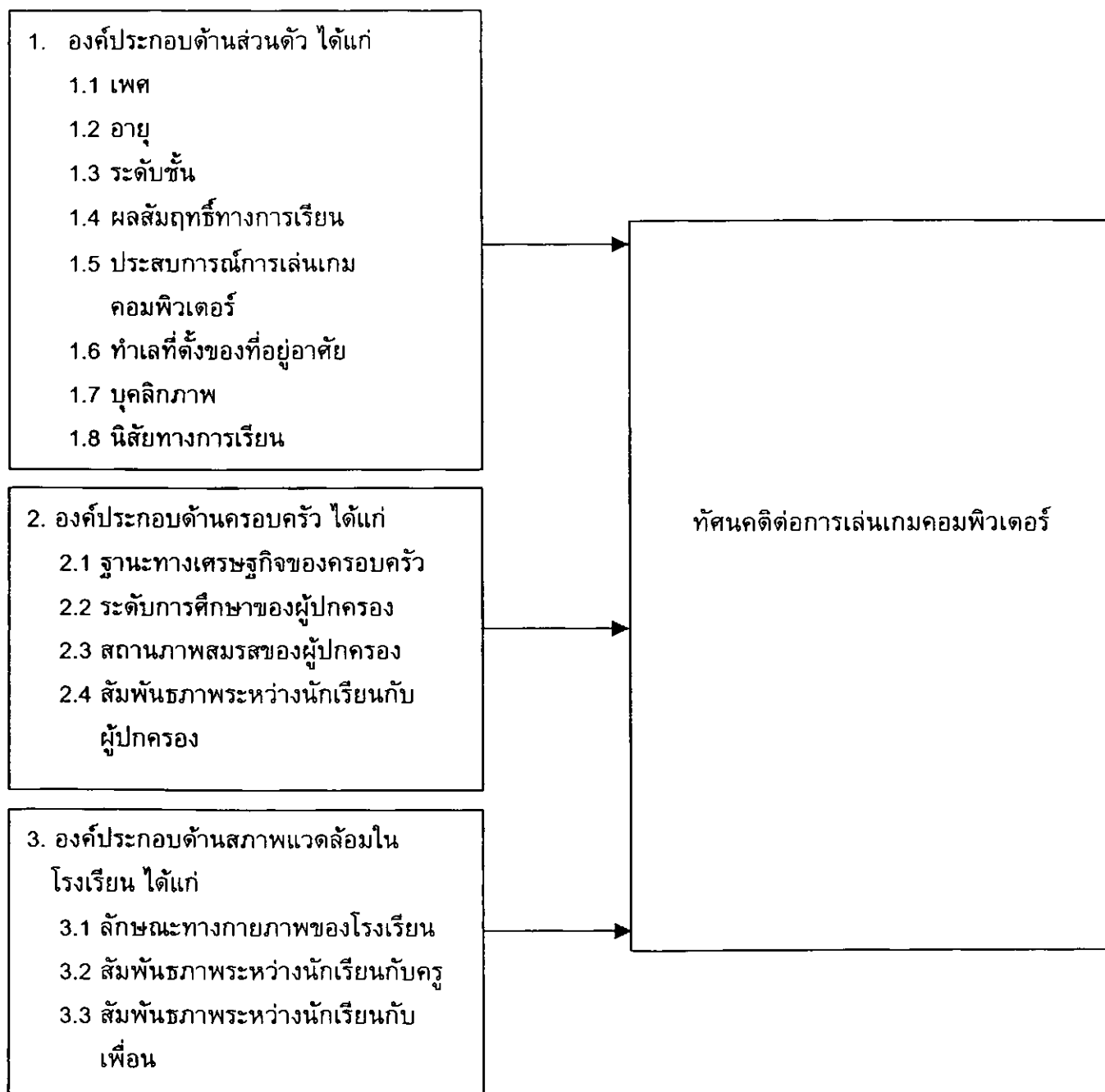
2.3.3 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนและเพื่อนปฏิบัติต่อกันทั้งในและนอกห้องเรียนเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ได้แก่ การช่วยเหลือพึ่งพากันและกันด้านการเรียน และเรื่องส่วนตัว การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันทางการเรียน ความห่วงใยใกล้ชิด สนับสนุนกัน การทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันด้วยความรักและสามัคคี

3. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับเกมที่สามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ผ่านระบบแลนหรือระบบออนไลน์กับผู้อื่น และการเล่นส่วนบุคคล ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา จนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ทุกชนิด โดยผ่านโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นและเครื่องคอมพิวเตอร์ ผ่านการกดแป้นคีย์บอร์ด โยกคันโยก หรือการเลื่อนเมาส์ ซึ่งผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของเกมที่กำหนดไว้ ต้องใช้ความสามารถและความพยายามในการบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. องค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว และด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียน วัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร
2. องค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว และด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนมีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ

1.1.1 ความหมายของทัศนคติ

เทอร์สโตน (Thurstone. 1967:479) กล่าวว่า ทัศนคติ เป็นความโน้มเอียงทางด้านจิตใจ ภายในที่แสดงออกให้เห็นเป็นพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง นอกจากนี้ทัศนคติเป็นเรื่องของความชอบ ความไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึกและความ ดังนั้นการวัดทัศนคติจึงวัดโดยตรงไม่ได้ แต่สามารถวัดได้ในรูปความคิดเห็น หรือการแสดงออกทางภาษาถ้อยคำ แต่ในการวัดนี้อาจเกิดความไม่แน่นอนได้ หากผู้ตอบตอบไม่ตรงความจริง

ฟอสเตอร์ (Foster.1961:131) กล่าวว่า ทัศนคติเป็นผลมาจากการเรียนรู้และจากประสบการณ์ที่แต่ละคนมีอยู่ ทัศนคติเป็นสิ่งที่มิอิทธิพลต่อบุคคลมาก เป็นสิ่งที่ตัดสินว่าบุคคลนั้นรู้สึกอย่างไรและควรทำอะไรในสถานการณ์ต่างๆ ของชีวิตเขา ทัศนคติเป็นตัวนำบุคคลให้ประพฤติปฏิบัติ มีอิทธิพลต่อความคิดและกำหนดพฤติกรรมของบุคคลนั้นไม่มากนักน้อย

โรคิช (Rokeach.1970:112) กล่าวว่า ทัศนคติเป็นการผสมผสานหรือจัดระเบียบของความเชื่อที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ผลรวมของความเชื่อนี้จะเป็นตัวกำหนดแนวโน้มของบุคคลในการตอบสนองในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ

เชดส์กัตต์ โฆวาลินธุ์ (2520:38) กล่าวว่า ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ อันเนื่องมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ และเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมหรือแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง อาจเป็นไปในทางสนับสนุนหรือคัดค้านก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการอบรมให้เรียนรู้ระเบียบวิธีของสังคม

พัชนี วรกวิน (2522:60) กล่าวว่า ทศนคติ คือ ความรู้สึก ความคิดเห็น ความเชื่อ หรือ แนวโน้มที่พร้อมจะกระทำต่อสิ่งแวดล้อมในการตอบสนองในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2528: 230-231) กล่าวว่า ทศนคติ คือความพร้อมของร่างกายและจิตใจที่มีแนวโน้มจะตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือสถานการณ์ใด ๆ ด้วยการเข้าหาหรือถอยหนีออกไป ทศนคติแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ทศนคติทางบวกหรือทศนคติที่ดี หมายถึงแนวโน้มที่อินทรีย์จะเข้าหาสิ่งเร้าหรือสถานการณ์นั้น เนื่องจากความชอบหรือความพอใจ และทศนคติทางลบหรือทศนคติที่ไม่ดี หมายถึง แนวโน้มที่อินทรีย์จะถอยหนีจากสิ่งเร้าหรือสถานการณ์นั้น ๆ เนื่องมาจากความไม่ชอบหรือความไม่พอใจ

จากความหมายของทศนคติดังกล่าว สรุปได้ว่า ทศนคติ หมายถึง ความคิด ความรู้สึก ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นตัวกำหนดแนวโน้มในการตอบสนองหรือแสดงพฤติกรรมของบุคคลนั้นในลักษณะที่ชอบหรือไม่ชอบ

1.1.2 ลักษณะสำคัญของทศนคติ

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2528 : 231) อธิบายลักษณะสำคัญของทศนคติ ดังนี้

1. ทศนคติเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ หรือการได้รับประสบการณ์ มิใช่สิ่งที่มีติดตัวมาแต่กำเนิด
2. ทศนคติเป็นดัชนีที่จะชี้แนวทางในการแสดงพฤติกรรม กล่าวคือ ถ้ามีทศนคติที่ดีก็มีแนวโน้มที่จะเข้าหา หรือแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ ตรงกันข้ามถ้ามีทศนคติไม่ดีก็มีแนวโน้มที่จะไม่เข้าหา โดยถอยหนีหรือต่อต้านการแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ
3. ทศนคติสามารถถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งไปยังบุคคลอื่นได้
4. ทศนคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากทศนคติเป็นสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ถ้าการเรียนรู้หรือประสบการณ์เปลี่ยนแปลงไป ทศนคดีย่อมเปลี่ยนแปลงไปด้วย

1.1.3 องค์ประกอบของทศนคติ

เฉลิมพล ศรีหงษ์ และเสถียร เหลืองอร่าม (2521 : 10) กล่าวว่า ทศนคติมียองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบทางด้านความคิดและเหตุผล หมายถึง ความเชื่อหรือความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นเรื่องของการใช้เหตุผลต่อสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นเรื่องของการใช้เหตุผลของบุคคลในการจำแนกแยกแยะ ความแตกต่าง ตลอดจนผลต่อสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งถ้าพิจารณาอย่างลึกซึ้งก็คือ การที่บุคคลจะสามารถนำเอาคุณค่าทางสังคมที่ได้รับการถ่ายทอดอบรมสั่งสอนมา เข้าไปใช้ในการวิเคราะห์พิจารณาประกอบเหตุผลของการที่ตนจะประเมิน โดยการพิจารณาของบุคคลนั้น จะเป็นเรื่องของเหตุผลโดยไม่มีอารมณ์เข้าไปเกี่ยวข้อง

2. องค์ประกอบทางอารมณ์หรือความรู้สึก หมายถึง ความรู้สึกทางอารมณ์เกี่ยวกับความเชื่อในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบเกลียด รัก เป็นต้น ซึ่งจะแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง เมื่อคิดหรือพูดถึงสิ่งนั้น

3. องค์ประกอบทางแนวโน้มของการกระทำหรือพฤติกรรม หมายถึง แนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมหรือตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะเจาะจง ซึ่งแนวโน้มของการกระทำหรือพฤติกรรมนี้ จะมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกับความคิดหรือสติและเหตุผล อารมณ์ หรือความรู้สึก

ซิมบาร์โด (สุดหทัย มุขยวงศา.2533: 7; อ้างอิงมาจาก Zimbaedo.1979: 647) กล่าวว่าทัศนคติประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. ความคิด ความเชื่อ หรือความเข้าใจที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ในลักษณะที่สิ่งนั้นเป็นหรือควรจะเป็น

2. ความรู้สึก หรืออารมณ์ที่สัมพันธ์กับความคิด ความเชื่อ วัดได้จากปฏิกิริยาทางร่างกายหรือแนวโน้มและแบบแผนในการตอบสนอง

3. พฤติกรรม เป็นการกระทำที่สังเกตได้ ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องมาจากความคิดและความรู้สึก

1.1.4 การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

ไทรแอนดิส (Triandis 1971:143) ได้กล่าวถึง ทัศนคติว่า สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น การได้รับข้อมูลใหม่จากบุคคลอื่น สื่อมวลชน หรือการได้รับประสบการณ์ตรง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบด้านความคิด ความเข้าใจ และมีผลทำให้องค์ประกอบด้านความรู้สึกและพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปด้วยซึ่งมีความสอดคล้องกับคำกล่าวของประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520:84) ที่ว่า ทัศนคติของบุคคลสามารถจะถูกทำให้เปลี่ยนแปลงได้หลายวิธี อาจทำได้โดยวิธีที่บุคคลได้รับข่าวสารต่างๆ ซึ่งข่าวสารนั้นอาจจะมาจากบุคคลอื่นหรือมาจากอุปกรณ์ สื่อมวลชนต่างๆ ข่าวสารที่ได้รับนี้จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบของทัศนคติทางด้านความรู้ซึ่งเป็นที่เชื่อถือกันว่า ถ้าประสบการณ์ส่วนใดส่วนหนึ่งเปลี่ยนแปลง ส่วนประกอบด้านอื่นก็มีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงด้วยเช่นเดียวกัน เช่น ถ้าประสบการณ์ของทัศนคติทางด้านความรู้เปลี่ยนแปลงก็มีแนวโน้มที่จะทำให้ประสบการณ์ด้านอารมณ์ และประสบการณ์ด้านการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงด้วย

ไพบูลย์ อินทวิชา (2517:49) ได้ให้ความเห็นว่า ทัศนคติเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้โดยจัดสภาพการณ์ให้ใหม่ สร้างแรงจูงใจหรือให้ข้อเท็จจริงที่ถูกต้องในเรื่องเหล่านั้นใหม่ด้วยเหตุผลด้วยการกระทำหรือการจัดสภาพแวดล้อมทางสังคมให้ร่วมกันสัมพันธ์กับบุคคลที่มีทัศนคติที่พึงปรารถนา

เอดวอร์ต (Edwards. 1975 :200-202) ได้กล่าวถึง การเปลี่ยนแปลงทัศนคติไว้ 4 ประการ สรุปได้ดังนี้

1. ทัศนคติจะเปลี่ยนแปลงได้เมื่อได้รับการจูงใจใหม่
2. ทัศนคติจะเปลี่ยนแปลงได้เมื่อเกิดการเรียนรู้และได้รับประสบการณ์โดยตรง

3. ทักษะคิดจะเปลี่ยนแปลงได้เมื่อบุคคลได้รับความรู้ใหม่เพิ่มเติมขึ้นและยอมรับในคุณสมบัติหรือสถานการณ์ของสิ่งนั้น ๆ

4. ทักษะคิดจะเปลี่ยนแปลงได้เมื่อมีการกระทำและมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง

ซูซีฟ อ่อนโคสูง(2518:7) ได้อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงทัศนคติว่าสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสภาพแวดล้อมของสังคม ดังนี้

1. การยินยอม (Compliance) คือ การยอมรับอิทธิพลจากผู้อื่น เพื่อให้เขาปฏิบัติในทางที่ตนเองต้องการหรือพอใจ

2. การเลียนแบบ (Identification) คือ การแสดงพฤติกรรมเพื่อให้เหมือนมีสมาชิกในสังคมหรือให้คนอื่นเห็นว่าตนเป็นคนเก่ง เพื่อจะมีสัมพันธภาพอันดีกับบุคคลอื่น

3. การรับอิทธิพลจากสิ่งต่าง ๆ เนื่องจากตรงกับค่านิยมที่มีอยู่ในตัวบุคคลเอง (Internalization)

สุนีย์ ชีรดากร (2525:158-159) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทัศนคติว่า สามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. เปลี่ยนส่วนประกอบทางด้านความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนเพราะถ้าทัศนคติทางด้านความรู้เปลี่ยนแปลงก็มีแนวโน้มที่จะทำให้ส่วนประกอบทางด้านความรู้สึกและส่วนประกอบทางด้านการกระทำเปลี่ยนแปลงด้วย ทำได้โดย

1.1 ใช้วิธีการแนะแนว เช่น การอธิบาย ชี้แจง จัดอภิปราย หรือเชิญวิทยากรมาบรรยาย เพื่อให้ผู้เรียนทราบข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง เพราะผู้เรียนอาจจะทราบมาเพียงครึ่ง ๆ กลาง ๆ หรือข้อมูลที่ทราบมาไม่ถูกต้องก็ได้

1.2 ให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ เช่น ผู้สอนรู้ว่าผู้เรียนไม่ชอบวิชาใด เพราะเรียนวิชานั้นไม่เข้าใจ ผู้สอนก็พาผู้เรียนไปชมของจริง วิธีทำจริง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและอยากเรียนวิชานั้นต่อไป

2. เปลี่ยนแปลงโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ เช่น

2.1 ใช้วิธีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกของพาฟลอฟ โดยการเชื่อมโยงสิ่งเร้า 2 อย่างขึ้นไป เช่น ต้องการให้ผู้เรียนเห็นโทษของยาเสพติดว่าเป็นสิ่งไม่ดี ไม่ควรปฏิบัติก็นำภาพคนติดยาเสพติดที่ดูแล้วน่ารังเกียจ นำกลัวไปคู่กับยาเสพติดทุกครั้งที่ยุเรียนรับรู้เกี่ยวกับเรื่องยาเสพติดก็ต้องรับรู้โทษของยาเสพติดที่มีต่อคนในสภาพที่น่ารังเกียจน่ากลัวควบคู่กันไปทุกครั้ง จนกระทั่งผู้เรียนเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างยาเสพติดกับโทษของยาเสพติดก็จะมีผลทำให้เกิดความรู้สึกรังเกียจและกลัว ไม่กล้าแตะต้องยาเสพติด

2.2 ใช้วิธีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ เช่นการให้การเสริมแรงต่อทัศนคติที่ดีและงดให้แรงเสริมต่อทัศนคติที่ไม่ต้องการให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรม โดยกระทำดังนี้

2.2.1 ให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เป็นจริง

2.2.1 จำลองสถานการณ์แล้วให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติ

3. เปลี่ยนแปลงโดยอาศัยอิทธิพลของกลุ่ม โดยให้ผู้เรียนได้เข้าไปรวมในกลุ่มผู้เรียนที่ทำงานเป็นประโยชน์ต่อสังคมเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักว่าการกระทำของตนเองไม่เหมือนกลุ่ม จึงพยายามเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองให้สอดคล้องกับสมาชิกในกลุ่ม หรืออาจจะใช้วิธีการออกกฎ ระเบียบ ข้อบังคับให้ผู้เรียนปฏิบัติตามก็ได้ ฯลฯ

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528:232-233) ได้กล่าวถึง การสร้างทัศนคติหรือการเปลี่ยนแปลงทัศนคติไปในทางที่ดีเกี่ยวข้องกับการเรียน สรุปได้ดังนี้

1. ให้การแนะแนวโดยพยายามชี้แจงหรืออธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งใด ๆ อย่างมีเหตุผลแนะแนวทางปฏิบัติต่อการเรียนรู้ให้ถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งให้เห็นคุณและโทษของสิ่งนั้นอย่างแท้จริง โดยเฉพาะชี้ให้เห็นคุณประโยชน์ที่จะได้รับ ทั้งนี้เพราะมนุษย์มีแนวโน้มที่จะตอบสนองในทางบวกต่อสิ่งที่ทำคุณประโยชน์ให้แก่ตนเอง

2. พยายามให้การเสริมแรงที่ตรงกับความถนัด และความต้องการแก่ผู้เรียนแต่ละคน เพื่อให้มีกำลังใจที่จะเรียนรู้มากกว่าการใช้การลงโทษ

3. พยายามให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำเองและมีส่วนรับผิดชอบต่อสิ่งนั้น ๆ เช่น การสอนหัวข้อบางอย่าง ครูจะแบ่งเป็นกลุ่มให้ผู้เรียนค้นคว้า ทดลองด้วยตนเอง ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจภาคภูมิใจต่อบทเรียนนั้น ๆ ทำให้ทัศนคติที่เคยไม่ดีต่อบทเรียนนั้นลดลงและในที่สุดกลายเป็นทัศนคติที่ดีได้

สุชา จันท์ธอม และสุรางค์ จันท์ธอม (2521 : 82) ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงการเปลี่ยนแปลงของทัศนคติไว้ดังนี้คือ ถ้าพบว่าผู้เรียนมีทัศนคติอันไม่พึงประสงค์ ผู้สอนควรจะแก้ไขเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้เรียนให้เป็นไปในทางพึงประสงค์เสีย วิธีการที่ผู้สอนอาจใช้ในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้เรียนมีดังต่อไปนี้

1. การชี้แจงหรืออธิบายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างแจ่มแจ้ง บางทีผู้เรียนอาจมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพราะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้นอย่างครึ่ง ๆ กลาง ๆ ถ้าผู้เรียนได้ทราบข้อเท็จจริงทั้งหมดผู้เรียนอาจเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้

2. โดยเหตุที่อารมณ์มักมีส่วนในการสร้างทัศนคติมาก การให้ผู้เรียนได้ดูภาพยนตร์หรือได้ฟังเรื่องราวที่ยั่วอารมณ์ให้ชอบสิ่งที่เด็กไม่ชอบมาก่อนก็อาจช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนทัศนคติได้มากเหมือนกัน

3. ด้วยเหตุที่สิ่งแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลต่อทัศนคติมาก ดังนั้น ถ้าผู้สอนต้องการแก้ไขทัศนคติของผู้เรียน ผู้สอนอาจจัดให้ผู้เรียนได้คบหาสมาคมกับเพื่อนที่มีทัศนคติที่ดี บางทีผู้เรียนสามารถแก้ไขทัศนคติบางอย่างได้โดยอาศัยการเอาอย่างจากเพื่อน

4. การอ่านหนังสือที่ดีก็ช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนทัศนคติได้ในบางโอกาสแต่ผู้สอนต้องคอยอภิปรายกับผู้เรียนและชี้ช่องให้ผู้เรียนมองเห็นจุดสำคัญหลังจากที่ได้อ่านหนังสือแล้ว

5. การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนโดยการกระทำอาจจะช่วยแก้ไขทัศนคติของเด็กได้มาก ในขณะที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์นั้น ๆ ผู้สอนจะต้องคอยดูแลและให้ความช่วยเหลืออยู่ด้วย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความเข้าใจในเรื่องนั้นอย่างแจ่มแจ้ง

นอกจากนี้ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหลายทฤษฎีได้แก่

1. ทฤษฎีการเสริมแรง ฮอฟแลนด์ เจนนิส และเคลลี (Insko.1976 : 199-203 ; citing Hovland , Janis and Kelly.n.d.) ได้ร่วมกันศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ โดยยึดหลักของการเสริมแรงว่า ทัศนคติจะเปลี่ยนแปลงเมื่อบุคคลเปลี่ยนความคิดเห็นอันเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ ถ้าบุคคลจะมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งนั้นและในทางตรงกันข้าม บุคคลมีประสบการณ์ที่ไม่ดีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่เป็นไปในทางลบ เช่น เคยได้รับการลงโทษ บุคคลก็จะมีทัศนคติไม่ดีต่อสิ่งนั้น ดังนั้นการเรียนรู้จะเกิดได้มากน้อยเพียงใดต้องอาศัยการเสริมแรง นอกจากนี้องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดเห็นใหม่ ๆ ได้แก่ความสนใจ ความเข้าใจ และการยอมรับก่อนที่บุคคลจะเกิดความคิดเห็นใหม่ ๆ จะต้องมีความสนใจในข่าวสารที่ได้รับเสียก่อนเมื่อสนใจก็มีความเข้าใจเกิดขึ้น จึงยอมรับข่าวสารนั้น ๆ การยอมรับขึ้นอยู่กับสิ่งล่อใจ ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ กัน เช่น การให้เหตุผล หรือการสื่อสารชักจูง

2. ทฤษฎีการมีส่วนร่วม จากการศึกษาในจิตวิทยาสังคม ทัศนคติหรือพฤติกรรมจะเปลี่ยนได้ถ้ามีส่วนร่วมในสถานการณ์นั้น ๆ ซึ่งเทรียนดิส ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องของการทดลองของเลวิน เกี่ยวกับการบริโภคเครื่องในสัตว์ มีกลุ่มการฟังการบรรยายอย่างเดียวกับกลุ่มที่ฟังการบรรยายและมีการอภิปรายถึงประโยชน์และหลักการโภชนาจากการติดตาม ผลปรากฏว่า กลุ่มที่มีการฟังการบรรยายอย่างเดียวกฎปฏิบัติตามได้ร้อยละ 3 ส่วนกลุ่มที่มีการอภิปรายมีการกระทำตามถึงร้อยละ 32 จะเห็นว่าการมีส่วนร่วมจะมีผลต่อทัศนคติของบุคคลมาก ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมโดยตรง จะมีการเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้ยืนยาวกว่าโดยทางอ้อม

3. ทฤษฎีความสมดุลย์ ซาเทิน (Sartain.1973:118) กล่าวว่า โดยปกติบุคคลจะพยายามรักษาความสมดุลของทัศนคติของตนเองไว้ คือเมื่อมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งและได้รับข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับสิ่งนั้นในด้านที่ดีก็จะทำให้ทัศนคติที่มีต่อสิ่งนั้นอยู่ในสภาพสมดุลไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลได้รับข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ ในทางที่ไม่ดีก็จะทำให้เกิดความขัดแย้งกับทัศนคติเดิม ทำให้บุคคลเกิดความพยายามที่จะแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งนั้น ซึ่งอาจทำให้ทัศนคติเปลี่ยนแปลงไปในทางยอมรับหรือปฏิเสธข้อมูลใหม่ที่ได้รับก็ได้ เพื่อทำให้ความรู้สึกขัดแย้งนั้นลดน้อยลงมากในที่สุด

นอกจากนี้ยังมีนักจิตวิทยาหลายท่านได้ศึกษาการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ โดยมีหลักการคล้ายคลึงกับทฤษฎีความสมดุลนี้ได้แก่ คลีสเลอร์ คอลลินส์ และมิลเลอร์ (Kiesler, Collins and Miller.1969:155-190) ซึ่งกล่าวว่า ทัศนคติที่สอดคล้อง (Consistency) เป็นภาวะที่ทุกอย่างผสมกลมกลืนกัน ไม่มีความกดดันด้านใดด้านหนึ่ง หากบุคคลมีความคิดความเข้าใจและความรู้สึกที่

ไม่สอดคล้องสมมูลกันอันเนื่องมาจากการได้รับข้อมูลใหม่หรือประสบการณ์ใหม่ ซึ่งขัดแย้งกับความคิดเห็นหรือทัศนคติเดิม เมื่อถึงระดับหนึ่งที่ไม่สามารถทนได้ทัศนคติจะเปลี่ยนแปลงได้

4. ทฤษฎีทางสังคม ซึ่งเชอริฟและเชอริฟ (Sherif and Sherif, 1969: 115) ได้กล่าวว่า ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้นั้นจะสัมพันธ์กับหลักเกณฑ์ต่างๆ ทางสังคม ประกอบกับการมีความคิดเกี่ยวกับตนเองอยู่ด้วย การเปลี่ยนแปลงทัศนคติจะเกิดขึ้นเมื่อมีความขัดแย้งระหว่างทัศนคติเดิมกับข้อมูลใหม่ที่ได้รับ บุคคลจะเปรียบเทียบทัศนคติเดิมกับข้อมูลใหม่ที่ได้รับ ถ้าทัศนคติเดิมขัดแย้งกับบรรทัดฐานของกลุ่ม (Group Norms) และข้อมูลใหม่มาจากแหล่งข้อมูลที่เป็นตัวแทนของกลุ่มก็จะทำให้บุคคลสงสัยว่าทัศนคติของเขาอาจคลาดเคลื่อนไปจากบรรทัดฐานของกลุ่ม ซึ่งมีผลทำให้บุคคลนั้นมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติตามข้อมูลใหม่ที่ได้รับ เพราะเชื่อว่าถูกต้องตามมาตรฐานของกลุ่ม

จากทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่กล่าวมาทั้งหมด แสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงทัศนคตินั้นเป็นสิ่งที่สามารถจัดกระทำให้เกิดขึ้นได้ โดยการให้การเสริมแรง การให้มีส่วนร่วม การให้ความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ ตลอดจนการให้การเรียนรู้สิ่งแวดล้อมทางสังคม ก็อาจจะทำให้บุคคลปรับทัศนคติของตนให้เหมาะสมกับสภาวะของสังคม เพื่อช่วยให้ตนปรับตัวเข้ากับสังคมดีขึ้น

1.1.5 เทคนิคการวัดทัศนคติ

ในการสร้างเครื่องมือวัดทัศนคตินั้นสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

1. วิธีของเทอร์สโตน (Thurstone, 1970: 128) ได้ใช้วัดทัศนคติของบุคคลโดยอาศัยกฎแห่งการเปรียบเทียบเพื่อตัดสินใจ คือให้ผู้ตอบตัดสินข้อความที่แสดงถึงทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่าเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วย ในข้อความเหล่านั้นมากน้อยเพียงใด โดยให้กลุ่มผู้ตัดสินพิจารณาว่าข้อความที่เสนอนั้นควรจะอยู่ตรงไหนเมื่อแบ่งความคิดเห็นทั้งหมดตั้งแต่เห็นด้วยมากที่สุดไปจนถึงไม่เห็นด้วยมากที่สุดออกเป็น 11 กลุ่มเท่าๆ กัน เมื่อกลุ่มผู้ตัดสินได้พิจารณาตัดสินหมดทุกข้อความแล้ว ก็นำแต่ละค่ามาหาค่าสเกล (Scale Value) นั่นคือ หาตำแหน่งมัธยฐานของแต่ละสเกลสำหรับวัดทัศนคติต่อไป

2. วิธีของลิเคอร์ท (ศราภะ, 1970 : 150-151) เป็นวิธีการวัดทัศนคติโดยการนำเอาข้อความที่จะใช้วัดทัศนคติไปให้ผู้ตอบลงความเห็นว่ามีความรู้สึกต่อข้อความเหล่านั้นอย่างไรบ้าง เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง แล้วมีการกำหนดคะแนนให้อาจจะเป็น 5, 4, 3, 2, 1 ตามลำดับหากเป็นข้อความในทางบวก และอาจเป็น 1, 2, 3, 4, 5 ตามลำดับหากเป็นข้อความในทางลบ จากนั้นนำข้อความทั้งหมดไปวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก โดยเลือกข้อความที่สามารถจำแนกกลุ่มที่มีทัศนคติที่ดีและทัศนคติที่ไม่ดีได้ เพื่อนำไปใช้วัดทัศนคติต่อไป

3. วิธีของออสกูต (Osgoos, 1957: 189) เป็นวิธีวัดทัศนคติโดยใช้ความหมายทางภาษา ซึ่งใช้วิธีนี้เพื่อวัดความหมายของมโนทัศน์ ในรูปความหมายของศัพท์ โดยให้บุคคลทำเรื่อง

หมายแสดงความคิดเห็นลงในสเกลซึ่งอยู่ระหว่างคำคุณศัพท์ที่มีความหมายตรงกันข้ามกับคู่หนึ่งๆ เช่น ดี-ไม่ดี ชอบ-ไม่ชอบ ฯลฯ ผู้ตอบจะต้องพิจารณาว่าทัศนคติที่ตนเห็นมีความหมายสอดคล้องกับกับคุณศัพท์ในแต่ละสเกลอย่างไรมากน้อยแค่ไหน แล้วกรอกความเห็นลงในสเกล

1.1.6 อิทธิพลของทัศนคติต่อการเรียนการสอน

ทัศนคติเป็นความรู้สึกนึกคิดของบุคคล ซึ่งมีอิทธิพลต่อการกระทำ ในการแสดงพฤติกรรมตามที่ คณะจารย์คณะวิชาการศึกษา วิทยาลัยครูสวนดุสิต (2519 : 102-104) กล่าวถึงอิทธิพลของทัศนคติดังนี้

1. อิทธิพลต่อการเรียนการสอน ความรู้สึกและความคิดเห็นของนักเรียนต่อวิชาต่างๆ ในหลักสูตรและต่อตัวครูนั้น มีความสำคัญต่อการเรียนการสอน คือ ทัศนคติต่อวิชาต่างๆ การเรียนไม่อยู่ในโอวาทของครู การเรียนเรียนการสอนจะประสบความล้มเหลว

2. อิทธิพลต่อการแสดงความคิดเห็น ถ้านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อบุคคลใด สิ่งใด หรือข้อเสนอแนะใด จะแสดงความคิดเห็นออกมาในทางสนับสนุนเห็นคุณค่า เพื่อให้บุคคลอื่นเข้าใจและเห็นด้วย ถ้านักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดี จะแสดงความคิดเห็นในทางคัดค้าน ต่อต้าน ไม่เห็นด้วยทั้งสิ้น

3. อิทธิพลต่อการเข้าสมาคม บุคคลจะเลือกเข้าสมาคมกับบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีทัศนคติคล้ายคลึงกับตน หลีกเสี่ยงจากบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีทัศนคติที่ขัดแย้งกัน ทั้งนี้เพื่อการทำกิจกรรมต่างๆ จะได้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยประสบผลสำเร็จ เพราะสมาชิกทุกคน มีความรู้สึกหรือความคิดเห็นสอดคล้องกัน

4. อิทธิพลต่อพฤติกรรมของตัวบุคคล ผู้ที่มีทัศนคติไม่ดี ยอมรับหรือไม่ยอมรับในสิ่งใด บุคคลใด สถานการณ์ใด อาจรู้ได้จากการสังเกตพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมา อาจเป็นคำพูดท่าทาง อากัปกริยา สีหน้า น้ำเสียง ซึ่งจะบอกให้ทราบว่า พอใจหรือไม่ พอใจในสิ่งนั้นหรือสถานการณ์นั้นหรือไม่

5. อิทธิพลต่อชีวิตประจำวัน ในวันหนึ่งๆ เราต้องสัมผัสเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่างๆ เราได้รับข่าวสารจากวิทยุ – โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ การอภิปรายของบุคคลต่างๆ ข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ขัดแย้งและความคิดเห็นเราไม่ยอมรับทำให้รู้สึกขัดแย้งภายใน

ปราณี รามสูตร (2528 : 193 -194) กล่าวถึง เกี่ยวกับอิทธิพลของทัศนคติที่มีต่อการเรียนการสอน ดังนี้

1. ทัศนคติมีผลต่อวิชาที่เรียนที่ชอบหรือไม่ชอบ เช่น นักเรียนชอบครูคนหนึ่งมาก เมื่อรู้ว่าครูคนนั้นสอนวิชาใด นักเรียนก็อยากเรียนด้วย ทำให้เกิดความชอบในวิชานั้น มีทัศนคติที่ดีต่อวิชานั้น ถ้าเขาเรียนวิชาดังกล่าวย่อมมีแนวโน้มว่าเขาจะต้องพยายามเรียนให้ได้ผลดี เป็นต้น

2. ทัศนคติมีผลต่อการใส่ใจในการเรียน เช่น ถ้านักเรียนไม่ชอบวิชาใด ไม่ชอบครูผู้สอนวิชาใด นักเรียนก็มักไม่สนใจเรียนวิชานั้น ไม่เข้าชั้นเรียนเมื่อถึงชั่วโมงเรียนวิชานั้น ไม่ทำการ

บ้าน หากนักเรียนมีทัศนคติไม่ดีต่อโรงเรียน หรือคณะครูเป็นส่วนรวม จะไม่เอาใจใส่ในการเรียน ไม่ว่าวิชาใด เป็นต้น

3. ทัศนคติมีผลต่อการรับรู้ บุคคลรับรู้หรือแปลความหมายสิ่งเร้าตามทัศนคติของคนที่มีความเชื่อต่อสิ่งเร้านั้น และมีผลสะท้อนไปสู่การเรียนรู้ในที่สุด เช่น แสงดาว ถูกครูดถามด้วยความเป็นห่วงว่าทำการบ้านวิชาคณิตศาสตร์เสร็จหรือไม่ แปลความหมายว่าถูกครูจับผิด เพราะแสงดาวไม่ชอบครูอยู่เดิมแล้ว ทำให้ไม่อยากเรียนวิชาคณิตศาสตร์

4. ทัศนคติมีอิทธิพล ทำให้บุคคลมุ่งมั่นที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ได้ผลดี เช่น นักเรียนรักครูชอบวิชาที่ครูสอนเมื่อเริ่มต้นเรียนก็อาจตั้งจุดมุ่งหมายเอาไว้ในใจว่า วิชานี้เขาจะต้องทำคะแนนให้สูง การตั้งจุดมุ่งหมายเช่นนี้เป็นแรงจูงใจที่สำคัญมากที่จะผลักดันให้นักเรียนตั้งใจเรียน ตั้งใจศึกษาค้นหาความรู้ ส่งผลสะท้อนถึงประสิทธิภาพในการเรียนรู้ในท้ายที่สุด

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติ

1.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

แจ๊คสัน และลาฮาเดอร์น (Jackson and Lahaderne.1967 : 15-18) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กับทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อโรงเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 192 คน เป็นชาย 148 คน เป็นหญิง 144 คน มีค่าเฉลี่ยโดยเฉลี่ย 103.9 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพอใจครูน้อยที่สุด และความพอใจของนักเรียนที่มีต่อประสบการณ์ในโรงเรียน หรือทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อโรงเรียน และครูผู้สอนไม่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

1.2.2 งานวิจัยในประเทศ

นภาพร เมฆรักษาวณิช (2515 : 65-67) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนิสัยในการเรียน และทัศนคติในการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัฐบาล ปีการศึกษา 2514 เขตพระนคร จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือแบบสำรวจนิสัยทางการเรียน และทัศนคติในการเรียน ผลการศึกษาพบว่า นิสัยขยันหมั่นเพียร การใช้เวลา และทัศนคติที่มีต่อการเรียน มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 พบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีนิสัยขยันหมั่นเพียรและทัศนคติในการเรียนดีกว่านักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อัจฉรา วงศ์โสธร และคนอื่น ๆ (2525 : 95 – 98) ศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเรียนรู้และความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เริ่มเรียน โดยศึกษาองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ความถนัดทางการเรียน ทัศนคติ แรงจูงใจและนิสัยทางการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนที่เริ่มเรียนภาษาอังกฤษจากโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย จำนวน 97 คน พบว่า ทัศนคติ แรงจูงใจ นิสัยทางการเรียน มีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษตามความสามารถของแต่ละบุคคล

บุปผา ประทีปทอง (2542: 74-80) พบว่า ตัวแปรที่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเรียนวิชาดนตรี – นาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยเรียงลำดับตัวพยากรณ์ที่ส่งผลมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ได้แก่ สัมพันธภาพระหว่างครูกับนักเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน และนิสัยทางการเรียน ตามลำดับ โดยตัวแปรดังกล่าวสามารถร่วมกันทำนายความแปรปรวนของทัศนคติต่อการเรียนวิชาดนตรี – นาฏศิลป์ของนักเรียนได้ร้อยละ 15.10

จากงานวิจัยดังกล่าวสรุปได้ว่า ทัศนคติเป็นตัวแปรที่สำคัญในการเกิดการเรียนรู้ ถ้านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนจะทำให้นักเรียนสนใจการเรียน และมีความพร้อมที่จะเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีผลการเรียนที่สูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2.1.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

นฤทล กระจ่าย (2536) ได้ให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ว่า หมายถึง โปรแกรมสำเร็จรูปประกอบเกมที่เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ เกมสำหรับเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ มักจะบันทึกอยู่ในดิสก์และมีคู่มือแนะนำการเล่นแนบมาด้วย

พิษณุ กาญจนรุจิรุฒ (2543) เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา จนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่

วราพจน์ พวงสุวรรณ (2541) เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิสก์ แผ่นซีดีรอม หรือการบันทึกด้วยระบบอื่นใด ที่สามารถเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลได้

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการเล่นส่วนบุคคล ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา จนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ โดยผ่านระบบโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นและเครื่องคอมพิวเตอร์ ผ่านการกดแป้นคีย์บอร์ด โยกคันโยก หรือการเลื่อนเมาส์ ซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของเกมที่กำหนดไว้ โดยผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

2.1.2 รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

รูปแบบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบ่งการเล่นออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

2.1.2.1 การเล่นเกมคนเดียว เป็นการเล่นเกมที่ผู้เล่นเป็นผู้แก้ปัญหาของเกมนั้นด้วยตนเอง โดยที่คอมพิวเตอร์ไม่ได้มีส่วนร่วมในการจัดการกับเกมนั้นเลย แต่คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับการเล่นเกมเท่านั้น

2.1.2.2 การเล่นเกมแบบ 2 คน ผู้เล่นเกมจะมีอยู่ 2 คน แต่ละคนจะต้องเล่นให้ชนะคู่ต่อสู้ เช่น เกมชกมวย ผู้เล่นต้องพยายามชกให้คู่ต่อสู้แพ้ สำหรับเกมประเภทนี้จะเห็นว่า ผู้เล่นเกมเป็น คนทั้งคู่ คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเหมือนกับประเภทแรก

2.1.2.3 การเล่นเกมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้เล่นเกมฝ่ายหนึ่งเป็นคน อีกฝ่ายหนึ่งเป็น เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยฝ่ายที่เป็นคนอาจจะ มี 1 หรือ 2 คนก็ได้ เช่นเกมยิงศัตรูต่างดาว ซึ่ง คอมพิวเตอร์จะทำหน้าที่สร้างมนุษย์ต่างดาวที่มีความสามารถต่าง ๆ ออกมาสู้กับคน ฝ่ายคนก็ คอยยิงต่อสู้เพื่อป้องกันไม่ให้มนุษย์ต่างดาวเข้ามาในโลก ในกรณีเช่นนี้จะเห็นได้ว่า คอมพิวเตอร์ เข้ามามีบทบาททั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือเล่นเกมและเป็นผู้เล่นเกมด้วย

2.1.2.4 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ละลาย ๆ คน ผู้เล่นสามารถเล่นเกมประเภทเดียวกันได้คราวละหลาย ๆ คน โดยผ่านระบบออนไลน์ที่เชื่อมต่อด้วยระบบอินเทอร์เน็ต หรือการเล่น ผ่านระบบแลนโดยผู้เล่นสามารถเลือกเล่นกับกลุ่มเพื่อนได้มากโดยไม่จำกัดจำนวนและสามารถ เลือกผู้เล่นได้ด้วย และสามารถที่จะพูด สื่อสาร กับเพื่อนที่เล่นเกมเดียวกันอยู่ได้อีกด้วย คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือให้กับผู้เล่นเกมเท่านั้น

2.1.3 การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม องค์การหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบมีอยู่ 2 หน่วย คือ

1. Entertainment Software Rating Board (ESRB) เป็นกลุ่มองค์กรอิสระในสหรัฐอเมริกาที่ จัดตั้งขึ้นเพื่อควบคุมซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิงและให้คำแนะนำให้กับผู้ปกครองในการเลือกเกม คอมพิวเตอร์ โดยการแบ่งประเภทของซอฟต์แวร์เกมประมาณ 8,000 ชื่อ ทั้งที่อยู่ในรูปของซอฟต์แวร์และการเล่นเกมแบบออนไลน์ในเว็บทั่ว ๆ ไป และทำการจัดสรรประเภทของเกมให้เหมาะสม กับอายุของผู้เล่นในแต่ละวัย ผู้บริโภคสามารถสังเกตสัญลักษณ์ของประเภทที่ติดอยู่ด้านหน้าของ กล่องเกมคอมพิวเตอร์และให้คำแนะนำสัญลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่ระบุอายุและระดับความรุนแรง ของเกม ดังนี้ (www.esrb.com.2005:1403)

1.1 Early Childhood (EC) ประเภทของเกมสำหรับเด็กตอนต้น เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป

1.2 Everyone (E) ประเภทของเกมเหมาะสำหรับทุกวัย เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะมีเนื้อหา เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมอาจจะบรรจุความรุนแรงและภาษาที่ หยาบคายน้อยมาก

1.3 Teen (T) ประเภทของเกมสำหรับพวกวัยรุ่น เนื้อหาที่บรรจุลงในเกมจะเป็นเนื้อหาที่ เหมาะสมกับเด็กอายุ 13 ปีขึ้นไป เนื้อหาของเกมประเภทนี้จะบรรจุเนื้อหารุนแรงต่อจิตใจ มี ภาษาหรือข้อความหยาบคาย

1.4 Mature (M) ประเภทของเกม เนื้อหาของเกมจะเหมาะสำหรับเด็กอายุ 17 ปีขึ้นไป เนื้อ หาของเกมเหล่านี้อาจจะรวมถึงการเพิ่มขึ้นของความรุนแรงหรือภาษาที่หยาบคาย และเป็นเกมที่มี เนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศมากกว่าเกมประเภทอื่น ๆ

1.5 Adult Only (AO) เนื้อหาของเกมจะเหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะมีเรื่องของเพศ หรือกราฟฟิกที่มีการแสดงออกมาในทางก้าวร้าว เกมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้จะไม่ได้รับอนุญาตให้จำหน่ายแก่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

1.6 Rating Pending (RP) เป็นประเภทของเกมที่ยังไม่สามารถระบุเนื้อหาความรุนแรงได้ นอกจากนี้ผู้บริโภคสามารถสังเกตข้อความระบุประเภทของเกมบนสินค้า สัญลักษณ์ของประเภทเกมที่เหมาะสมกับอายุของเด็กด้านล่างของปกโปรแกรม

2. The Canadian Interactive Digital Software Association (CDSA) เป็นสมาคมซอฟต์แวร์ดิจิทัลภายในชาวแคนาดา ทำหน้าที่ควบคุมดูแลซอฟต์แวร์ด้านความบันเทิงของแคนาดา และการให้คำแนะนำกับผู้ปกครองในการเลือกซื้อเกมให้กับเด็ก

สำหรับการจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ในญี่ปุ่น จะใช้หลักการเดียวกันกับ (ESRB) ในการแบ่งประเภทของเกมให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่น ส่วนการจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยนั้นยังไม่มีรูปแบบการแบ่งที่แน่นอน ส่วนใหญ่จะแบ่งตามรูปแบบของเกม ชนิดการเล่น เนื้อหาของเกมเป็นสำคัญ ซึ่งนิตยสารคอมพิวเตอร์วีว (2535:117) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 6 ประเภท ดังนี้

1. Strategy Game (ST) จะเป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องวางแผนและใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาต่างๆ ตัวอย่างของเกมประเภทนี้คือ Rail – Road Tycoon, Battle chess

2. Simulation Game (SI) จะเป็นเกมที่มีการจำลองสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับความเป็นจริง เช่นเกม Red Baron

3. Adventure Game (AD) จะเป็นเกมที่ผู้เล่นจะรู้สึกตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่อย่างไรก็ตามก็จะเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่ถูกกำหนดเอาไว้แล้ว เช่น King's quest, Space Quest, and Leisure Suit

4. Role – Playing Adventure Game (RP) เป็นเกมที่มีลักษณะคล้ายเกมผจญภัย แต่ตัวละครนั้นสามารถที่จะพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ ได้ เช่นเกม Ultima, Eye of the Beholder, Elvira, Quest of Glory

5. War game (WG) เป็นเกมที่จำลองสงครามหรือการรบต่างๆ ในอดีตหรืออนาคต เช่นเกม Harpoon ,M – I Tank Platoon ,Power Manager

6. Action / Arcade Game (AC) เป็นเกมที่เล่นในอาร์เคด เกมที่มีตัวละครเคลื่อนไหวไปมา หรือเกมขับเครื่องบิน รถ ยานอวกาศต่างๆ เช่น Wing Commander , Xenon 2 , Links

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533 : 37) ได้ทำการแบ่งเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. หมายถึง เกมที่ไม่มีเนื้อหารุนแรง ส่วนมากมักเป็นพวกกีฬา
2. หมายถึง เนื้อหาของเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าว แต่ยังไม่ถึงขั้นรุนแรง
3. หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง อาจมีอันตรายทำให้เกิดความก้าวร้าวได้ บางทีมีเนื้อหาต่อต้านสังคมหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีงาม

4. หมายถึง เกมที่มีเนื้อหารุนแรง มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นให้มีความก้าวร้าวสูง

พิษณุ กาญจนรุจิวิทย์ (2543 : 37) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

1. เกม Arcade/Action คือ เกมที่เน้นการควบคุมความเคลื่อนไหวของตัวละคร ซึ่งอาจจะเป็นยานอวกาศ นักสู้ หุ่นยนต์ ในการต่อสู้ หลบหลีกอันตราย กระโดดข้ามกับดัก หรือสิ่งกีดขวางต่าง ๆ ในการเล่นเกม ไม่จำเป็นต้องวางแผนมากนัก อาศัยการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ทำลายคู่ต่อสู้ หลบอาวุธให้ทัน เกม Action สามารถแบ่งย่อยได้ 3 ประเภท คือ

1.1 เกม shooting ลักษณะของเกมประเภทนี้จะเน้นการควบคุมยานอวกาศ เครื่องบินทหาร การยิงอาวุธเพื่อทำลายล้างศัตรู ในระหว่างการเล่นผู้เล่นจะต้องเก็บของสำคัญ ฉากสำคัญของเกมประเภทนี้คือการยิงต่อสู้ทำลายศัตรู ตัวอย่างเกมประเภทนี้ คือ Super Contra เป็นต้น

1.2 เกม Fighting หรือเกมต่อสู้ ลักษณะของเกมประเภทนี้คือ เราควบคุมนักสู้ ซึ่งมีศิลปะการต่อสู้ต่างๆ ประลองหนึ่งต่อหนึ่งกับศัตรู ซึ่งเป็นเกมที่ต้องควบคุมโดยคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ที่เป็นมนุษย์ เช่น เกมประเภท Street Fighter

1.3 เกม Side Scrolling Action ในเกมประเภทนี้ เราควบคุมตัวละครในเกมให้เคลื่อนไหวไปในแนวนอน จากซ้ายไปขวา และจากขวาไปซ้าย โดยระหว่างทางอาจมีศัตรูหรือกับดักขวางทาง เราต้องคอยกระโดดหลบไปตลอดทาง เราสามารถทำลายศัตรูได้ด้วยการเตะ ต่อย หรือกระโดดไปมากกว่าการมุ่งทำลายศัตรูด้วยการยิงอาวุธต่างๆ เกมที่คุ้นเคยกันดีคือ เกม Super Mario

2. เกม 3D Shooting ลักษณะของเกมจะเป็นเกมที่เรจะต้องสวมบทบาทในการไล่ล่าสัตว์ต่างดาว หรือศัตรูชั่วร้ายประเภทอื่นในฉาก 3 มิติ โดยปกติเกมประเภทนี้ เป็นต้นกำเนิดของเกมพีซีเมื่อเป็นที่นิยมแล้วจึงออกไปเป็นวีดีโอเกม เกมประเภทนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกม First Person shooting ลักษณะของเกมประเภทนี้จะเป็นเกมที่มีภาพสายตาจากการมองของผู้เล่น จะเห็นเพียงอาวุธของผู้เล่นที่ถือเอาไว้เท่านั้น จัดเป็นเกมที่มีความสมจริงสูงมาก เสมือนผู้เล่นได้เห็นเหตุการณ์นั้นจริง ๆ ตัวอย่างเกมประเภทนี้คือ Doom และ Half Life

2.2 เกม Third Person Shooting ลักษณะของเกมประเภทนี้จะมองภาพจากบุคคลที่ 3 คือ เราสามารถเห็นภาพเต็มตัวของตัวละครที่เราบังคับโดยส่วนใหญ่จะเป็นจากด้านหลัง เหมือนกับเราติดตามด้านหลังของตัวละครดังกล่าวไปตลอดการเล่นเกม เช่น Tomb Raider

3. เกม racing หรือเกมขับรถ พบได้ทั่ว ๆ ไปตามห้างสรรพสินค้า หรือโรงภาพยนตร์ การเล่นเกมขับรถบนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นจะเน้นความสนุกสนานควบคู่กับความสามารถเหมือนจริง แต่ความสนุกสนานจะยังคงเหมือนเดิม การเล่นเกมประเภทนี้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะต้องเพิ่มอุปกรณ์ต่อเพิ่ม เพื่อสร้างความสะดวกในการเล่นและการบังคับเกม

4. เกม Fight Simulation เป็นเกมที่จำลองการบินโดยคอมพิวเตอร์จะจำลองฉากการบิน และยานต่างๆ เกมประเภทนี้เหมาะสำหรับการฝึกบินแบบพาณิชย์ ถ้าเปรียบเทียบกับวิธีการเล่นเกมแต่ละประเภท เกมประเภทนี้จะเล่นยากที่สุด

5. เกม Space Simulation จะเป็นการขับไล่ยานอวกาศต้นแบบของเกมประเภทนี้ การออกแบบเกมจะใส่กฎเกณฑ์ฟิสิกส์ลงไปในเกม ทำให้อวกาศขับเคลื่อนได้เหมือนจริง

6. เกม Strategy หรือเกมวางแผน เนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเน้นการคิดอย่างมีระบบในการวางแผนเพื่อการเอาชนะ ผู้เล่นจะต้องสรรแสวงหาและใช้ทรัพยากรในเกมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทรัพยากรเหล่านั้นจะเป็นเงิน วัตถุดิบในการผลิต กำลังคน เป็นต้น ทรัพยากรเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ในการทำลายสงคราม การสร้างธุรกิจ การวิจัย การพัฒนาเมือง แตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยผู้เล่นต้องมีการวางแผนล่วงหน้าและคอยติดตามในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น เกมประเภทนี้สามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ

6.1 ประเภทเกมที่มีการดำเนินไปของเกมเป็นไปตามเวลาจริงหรือที่เรียกว่า Real-time Strategy

6.2 ประเภทที่มีการให้เรามัดกันเล่นทีละตากับเครื่องคอมพิวเตอร์หรือคู่ต่อสู้ซึ่งเราเรียกเกมประเภทนี้ว่า Turn based Strategy

7. เกม Sport เป็นเกมประเภท Action หรือประเภท Strategy ซึ่งเอากีฬาต่างๆ มาเป็นตัวกำหนดเนื้อเรื่อง กำหนดกฎเกณฑ์ หรือกำหนดสภาพแวดล้อมในการเล่น เช่นเกมฟุตบอลในแบบ Action ผู้เล่นจะต้องบังคับนักกีฬาในสนามให้เลี้ยงหรือส่งบอลเพื่อนำลูกไปยังประตู ระหว่างทางจะคอยหลบฝ่ายตรงข้าม การบังคับจะอาศัยความรวดเร็วของมือ และสายตา ส่วนเกมกีฬาแบบ Strategy ก็จะทำให้เราเป็นผู้จัดการทีมต่างๆ ซึ่งเราจะต้องวางแผนการเล่น จัดสรรทรัพยากร ทั้งเงิน และกำลังคนอย่างเหมาะสม ความน่าสนใจของเกม Sport คือการได้เล่นเป็นนักกีฬาที่เราชื่นชอบ

8. เกม Role playing หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า RPG มีต้นกำเนิดมากกว่า 20 ปีในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ซึ่งเกม Role play ที่เป็นเกมดั้งเดิมจะต้องอาศัยจินตนาการในการเล่นมาก ๆ

9. เกม Adventure คือเกมแก้ไขปริศนาต่างๆ เมื่อแก้ไขได้เราจะได้ผ่านไปฉากต่อไป ซึ่งเหมือนกับการให้รางวัล เพราะเกมประเภทนี้จะเน้นความสวยงามของภาพ เนื้อหาที่น่าติดตาม การแก้ไขปริศนาจะมีความยากง่ายแตกต่างกันไปตามความยากง่ายของแต่ละเกม

การจัดประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ใน http://www.jj-book.com/jjtalkview.php?qs_qno=241 (2005 : 2203) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. RPG (Role Playing Game) หรือบางคนเรียกว่าเกมภาษา แต่ที่จริงแล้วเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องเล่นและค้นหาปริศนาที่ผู้สร้างผูกเรื่องเอาไว้ ดังนั้นเกมประเภทนี้จึงคล้าย ๆ กับการอ่านนิยายนั่นเอง แต่ไม่เรียบง่ายเหมือนกับนิยาย ในช่วงแรกๆ เกมแนวนี้จะมีแนวทางการเล่นแนวเดียวคือ มีฉากจบแบบเดียว แต่ในระยะหลังๆ ผู้สร้างเกมก็มีพัฒนาการขึ้นมาก มีฉากจบหลายรูปแบบทำให้เกมมีความหลากหลาย เล่นได้หลายครั้งโดยไม่เบื่อ ตัวอย่างเช่น Final Fantasy, Dragon Quest เป็นต้น

2. Action เกมแนวนี้เน้นการตะลุยอุปสรรคต่างๆ โดยใช้การควบคุมที่ชำนาญ แล้วยังคล่องว่องไว ทำให้ผู้เล่นรู้สึกตื่นเต้น ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา ตัวอย่างเช่น Rockman, Packman เป็นต้น

3. Strategy เป็นเกมที่ต้องใช้สมองคิดถึงวิธีเอาชนะ โดยศึกษาถึงรูปแบบ แนวทาง และคุณสมบัติพิเศษของตัวละครต่างๆ มาประยุกต์ใช้ แบ่งได้ 2 กลุ่มย่อยๆ คือ RTS (Real time strategy) และ TBS (Turn based strategy) โดย RTS อ้างอิงโดยการใช้การดำเนินเรื่องไปเรื่อย ๆ ไม่มีหยุดเหมือนเวลาจริง แต่ TBS จะใช้การผลัดกันทำการต่างๆ เป็นรอบๆ ไป เช่น เป็นต้น

4. Shooting เป็นเกมแนวเครื่องบิน หรือยานพาหนะต่างๆ ตะลุยด่านไปเรื่อย ๆ โดยใช้การยิงตลอดทั้งเกม ตัวอย่างเช่น Twin bee เป็นต้น

5. Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่างๆ โดยใช้กติกาและการแข่งขันเสมือนจริง แต่ก็มีบางเกมที่เพิ่มสีสันโดยการใช้ลูกเล่นและท่าไม้ตายเหนือธรรมชาติเพื่อเพิ่มความสนุก ตัวอย่างเช่น Snooker, Golf เป็นต้น

6. Fighting เป็นเกมจำลองการต่อสู้ มีทั้งแบบเลียนของจริง และเหนือธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น Boxing, Street Fighter เป็นต้น

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารอ้างอิงถึงรูปแบบการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สามารถสรุปประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมแบ่งกันทั่วๆ ไป ที่นิยมเล่นในปัจจุบันและเป็นประเภทของเกมที่บ้านเกมมีบริการลูกค้า แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. เกมแอ็คชั่น (Action) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหามุ่งเน้นไปที่เรื่องของ การต่อสู้มากกว่าเกมประเภทอื่นๆ ประเภทบุคลิกได้อย่างเดียว ตัวละครที่ใช้แทนผู้เล่นมักเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์หรืออื่น ๆ เช่น เกม Counter Strike เป็นต้น

2. เกมภาษา RPG (Role Playing Game) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาผจญภัย ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทตามตัวละครที่ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวเอกจะมีคุณลักษณะหรือความสามารถแตกต่างกันไปตามความชอบของผู้เล่น ตัวละครเอกของเรื่องจะสามารถพัฒนาความสามารถเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่างๆ หรือผ่านด่านทั้งหมดที่มีอยู่ในเกม จุดเด่นของเกมประเภทนี้เน้นเรื่องของ การติดต่อสื่อสารกับตัวละครในเกมกับผู้เล่น ตัวอย่างเช่น Final Fantasy, Dragon Quest เป็นต้น

3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation) หมายถึง เกมที่จำลองสถานการณ์ซึ่งมีรูปแบบของเกมคล้ายความเป็นจริง ทั้งสภาพแวดล้อม ผู้เล่นต้องใช้ทั้งความคิด จินตนาการและสติปัญญาในการวางแผนและการแก้ไขปัญหาในแต่ละขั้นตอน เช่น เกมสามก๊ก เป็นต้น

4. เกมวางแผน (Strategy) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ความรอบคอบในการวางแผนระหว่างการเล่นทุกขั้นตอน และผู้เล่นต้องใช้ทรัพยากรทุกอย่างในเกมอย่างละเอียด และให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะในการต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม และเพื่อบรรลุจุดประสงค์ของเกม เช่น เกม Age of Empire, Red Alert เป็นต้น

5. เกมออนไลน์ mmorpg (massively multiplayer online role playing game) หมายถึง เกมที่เล่นผ่านระบบออนไลน์โดยเชื่อมต่อผ่านทางอินเทอร์เน็ต ลักษณะของเกมออนไลน์จะมีรูปแบบคล้ายเกมภาษา จุดเด่นของเกมก็คือ เป็นเกมที่มีการรวมเนื้อหาของเกมหลายประเภทอยู่ในเกมเดียว ทั้ง RPG, Strategy, Action, Simulation ประกอบกันรวมเป็น mmorpg เนื้อหาการดำเนินเรื่องของเกมออนไลน์จะคล้ายกับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกันกับเพื่อนในกลุ่มหรือ

เพื่อนต่างกลุ่มที่เล่นเกมประเภทเดียวกันได้ เกมออนไลน์จะถูกควบคุมระบบการเล่นจากเครื่องแม่ข่ายที่ทำหน้าที่ส่งสารข้อมูล และสถานะของเกมต่างๆ ไปยังผู้เล่นที่ออนไลน์อยู่ เช่นเกม Ragnarok เป็นต้น

2.1.4 เด็กกับเกมคอมพิวเตอร์

ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อความบันเทิงที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้รับความสนุกสนาน ความตื่นเต้น เร้าใจ ในยุคที่คอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู ครอบครัวที่พอจะมีฐานะจะมีเครื่องเล่นเกมคอมพิวเตอร์กันแทบทุกบ้าน ด้วยความคิดที่ว่านอกจากคอมพิวเตอร์จะช่วยสร้างความบันเทิงที่สนุกสนานแล้วยังได้ฝึกสติปัญญาอีกด้วย

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีมากมายหลายประเภทให้เลือกซื้อ บางประเภทเหมาะสำหรับเด็ก เพราะเป็นเกมง่ายๆ วิธีการเล่นไม่สลับซับซ้อน ปุ่มควบคุมการเล่นก็มีน้อย บางเกมนอกจากผู้เล่นจะได้สนุกสนานกับการเล่นเกมแล้วยังมีโอกาสได้ศึกษาฝึกปัญญา เสริมทักษะและความฉลาดได้อีก เพราะเกมเหล่านี้มีการสอดแทรกความรู้ต่างๆ เข้าไป เช่นเกมต่อภาพ เกมที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์เข้าแก้ไขปัญหา ส่วนเกมกีฬาจะมีการจำลองวิธีการเล่นใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้ผู้เล่นมีโอกาสได้ฝึกวิธีการเล่น กฎ กติกาของการเล่นนั้น ๆ เช่น เกมฟุตบอล เกมเทนนิส เป็นต้น ในขณะที่เกมบางเกมเลียนแบบมาจากภาพยนตร์การต่อสู้ประเภทหมัดมวย หรือเกมสงครามที่มีการต่อสู้กันทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ อวกาศ ที่ใช้การยิงต่อสู้กันก็ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

2.1.5 ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กนั้น พบว่า มีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

อัมพล สุอำพัน (2532 : 124-130) หัวหน้าหน่วยจิตเวชเด็ก โรงพยาบาลจุฬาฯ กล่าวว่า การเล่นเกมมีทั้งผลดีและผลเสีย ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นที่เนื้อหาของเกม เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่นเกมและที่ตัวของผู้เล่น หรือ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง พ่อแม่ลูก ฯลฯ ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ

ถ้าเด็กรู้จักเลือกเล่นเกมที่สร้างสรรค์ และเสริมสร้างสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวเองและอายุของผู้เล่นภายในระยะเวลาที่จำกัด แต่ถ้าเล่นตั้งแต่เช้าจรดเย็นทุกวันไม่ทำอะไรจะเกิดผลกระทบอย่างมากมาย การเล่นเกมจะทำให้เกิดความว่องไวเฉียบพลันในการโต้ตอบ แต่การที่จะต้องนั่งเล่นเป็นเวลานานๆ โดยจ้องมองหน้าจอเพียงอย่างเดียว จะทำให้สมองส่วนที่ควบคุมการทำงานของสายตาต้องทำงานอย่างหนักแล้ว การนั่งเล่นโดยไม่เคลื่อนไหวทำให้กล้ามเนื้อลำคอ มีผลกระทบต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย

ผลกระทบทางด้านอารมณ์และสังคม นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังมีส่วนช่วยให้ผ่อนคลายอารมณ์ไปในตัวด้วย หรือหากได้เล่นเป็นกลุ่มและผลัดกันเล่นนอกจากจะทำให้เด็กรู้จักกับการให้แล้วยังช่วยพัฒนาทางด้านสังคมดียิ่งขึ้น

ผลที่มีต่อสติปัญญา แม้ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะช่วยเสริมสร้างทักษะสติปัญญาบ้างก็ตาม แต่การมุ่งมั่นที่จะเล่นอย่างเดียวทำให้เด็กไม่สนใจการเรียนอีกทั้งสติปัญญาไม่พัฒนา ในขณะที่สติปัญญาของคนอื่นพัฒนาอยู่ตลอดเวลา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ได้ทำให้เด็กโง่ ไม่ได้ทำให้ความสามารถของเด็กเสียไปแต่ทำให้โอกาสของเด็กที่จะเรียนรู้ไม่ค่อยดี การพัฒนาช้ากว่าคนอื่น ๆ

นอกจากนี้ กิติกร มีทรัพย์ (2534 : 45) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการเล่นวิธีโอเกมหรือเกมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

1. เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมือและตาให้ดีขึ้น หรือที่เรียกว่า Visual – Motor กล่าวคือ มีความรวดเร็วในการใช้มือและตา
2. เด็กจะได้รับความสนุกสนาน ได้ผ่อนคลายและได้ทดสอบความสามารถ รู้จักคุ้นเคยกับเทคนิควิทยาการใหม่ ๆ และความก้าวหน้า
3. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ จะทำให้เด็กขาดสังคมและอาจทำให้เด็กขาดทักษะการเข้าสังคม
4. เกมคอมพิวเตอร์ทำให้เด็กขาดจินตนาการในการเล่น ซึ่งแตกต่างจากการเล่นในรูปแบบอื่นๆ
5. เนื้อหาของเกมที่เล่น ส่วนใหญ่เน้นไปในเรื่องของความก้าวร้าว ทุบทำลาย ทำให้เด็กเห็นว่าการฆ่าฟันกันเป็นเรื่องธรรมดา
6. สุขภาพทางร่างกาย เวลาที่นั่งเล่นเป็นเวลานานๆ

ประนม จันทร์ (2534 : 25-28) กล่าวว่า วิธีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเด็กดังต่อไปนี้ คือ

1. ทางด้านการเรียน ในการเล่นเกมหากเด็กไม่รู้จักรับแบ่งเวลาหรือจัดเวลาเล่นได้ไม่ถูกต้อง หรือเอาแต่หมกมุ่นในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะส่งผลให้การเรียนของเด็กเกิดปัญหาได้ เช่น เรียนไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำถดถอยลง ไม่ส่งการบ้านครู อันเป็นผลเสียอย่างมากสำหรับตัวเด็กเองเพราะการที่เด็กเล่นเกมที่ท้าทายและต้องการเอาชนะ ต้องการที่จะได้คะแนนมากที่สุด ทำให้เด็กหมกมุ่นกับการเล่นจนไม่สนใจที่จะศึกษาเล่าเรียนของตนเอง ไม่ทำการบ้านส่งครู เนื่องจากเอาเวลาส่วนใหญ่ไปเล่นเกม

2. ทางด้านสุขภาพร่างกาย การที่เด็กเอาแต่จับจ้อง เพ่งดูแต่เกมที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ในระยะใกล้ ๆ เป็นเวลานาน ๆ ทำให้สายตาเสีย โดยเฉพาะหากจัดแสงสว่างไม่เพียงพอเหมาะสม นอกจากนั้นการที่เด็กเพลิดเพลินอยู่กับการเล่นจนไม่สนใจที่จะรับประทานอาหารให้ตรงตามเวลา จะทำให้เด็กปวดท้องและเป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้นการที่เด็กจับจ้องอยู่กับเครื่องเล่นเกมภายในห้อง ขาดการออกกำลังกาย ทำให้ร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยง่าย

ทางด้านอารมณ์ สังคม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยส่วนมากแล้วมักจะเล่นเพียงลำพังคนเดียว หรืออย่างมากก็เพียงแค่ 2 คน เพื่อการแข่งขันกัน หากเด็กเอาแต่นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เพียงอย่างเดียว โดยไม่ยอมให้เพื่อนเข้ามาร่วมเล่นหรือร่วมสนุกกับเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อผู้อื่น เข้าสังคมไม่เป็น ไม่รู้จักการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น ซึ่งหากไม่มีการปรับปรุงจะทำให้เกิดปัญหามากขึ้น

สรุปผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็กที่เล่นเกมอยู่บ่อย ๆ ผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลาานานๆ อาจทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และการเข้าสังคมได้รับการพัฒนาไม่เต็มที่ และส่งผลกระทบด้านอื่นๆ ตามมา ทำให้เด็กพัฒนารูปแบบของพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์กลายเป็นปัญหาสังคมตามมาภายหลัง

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

2.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

เจนน (Jeanne.2000) เรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมและเกมคอมพิวเตอร์ที่มีความรุนแรง ผัง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับ 7 และ 8 จำนวน 357 คน ผลการศึกษาพบว่าโดยเฉลี่ยแล้ว เด็กผู้ชายจะใช้เวลาในการเล่นเกมนในแต่ละอาทิตย์เป็นจำนวนชั่วโมงที่มากกว่าเด็กผู้หญิงในทุก ระดับชั้นเรียน

มาร์ค (Mark.1997) ศึกษาเรื่อง "ประสบการณ์และทัศนคติของวัยรุ่นตอนปลายที่มีต่อวิดีโอเกม" กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมตอนปลาย 102 คน และนักศึกษาวิทยาลัย 127 คน มีอายุระหว่าง 15 – 19 ปี ผลการศึกษาพบว่า ทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นเกมของเพศหญิงจะดีกว่าเพศชาย และเพศชายมีแนวโน้มที่จะเลือกเกมกีฬาและเกมที่มีความรุนแรงเป็นเกมโปรดของตนเอง ส่วนเพศหญิงมักจะเลือกเกมที่เคลื่อนไหว เพื่อฝัน และใช้ปัญญา

แซมเปอร์ และ แอสไชน์ (2534 : 25-28) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง และไม่มี ความรุนแรง ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเพื่อ และ มีพฤติกรรมช่วยเหลือ โดยศึกษาในเด็กเกรด 3 เกรด 7 และเกรด 11 จำนวน 160 คน ซึ่งพบว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรง จะมีพฤติกรรมการเล่นเพื่อต่ำกว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมไม่รุนแรง และพบว่าเกมที่ไม่รุนแรงไม่ทำให้พฤติกรรมช่วยเหลือเพิ่มขึ้น ส่วนเกมที่มีความรุนแรงนั้นจะเป็นตัวยับยั้งไม่ให้เกิดพฤติกรรมช่วยเหลือ

2.2.2 งานวิจัยภายในประเทศ

วิภา อุดมฉันท (2533: 45) ทำการศึกษาเรื่องผลกระทบของวิดีโอเกมต่อเด็กญี่ปุ่น ผลการวิจัยพบว่า เด็กญี่ปุ่นส่วนใหญ่เกือบ 100% ที่มีประสบการณ์การเล่นวิดีโอเกมมาแล้ว โดยเด็กที่มีอายุระหว่าง 7 – 15 ปี จะเป็นวัยที่เล่นวิดีโอเกมมากที่สุด โดยเฉลี่ยวันละประมาณ 1 ชั่วโมง

ดวงใจ สมานสิน และวราภรณ์ ธาระวานิช (2540.) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษา ระหว่างผู้ที่เล่นวิดีโอเกมและไม่เล่นวิดีโอเกม พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ทำการศึกษา กลุ่มที่เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ส่วนกลุ่มที่ไม่ได้เล่นวิดีโอเกมเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยนักเรียนที่เล่นวิดีโอเกม

และไม่เล่นวิดีโอเกมมีอายุเฉลี่ยประมาณ 12 ปี นักเรียนที่เล่นวิดีโอเกมจะใช้ระยะเวลาในการเล่นวิดีโอเกมประมาณ 1 -2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยเฉลี่ยนักเรียนเล่นวิดีโอเกมมาเป็นเวลานาน 2 ปี

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541: 74) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่านักเรียนมัธยมมีการเล่นเกมเฉลี่ยสัปดาห์ละ 7.4 ชั่วโมง และใช้เวลาในการพิชิตเกมโดยเฉลี่ย 6.8 ชั่วโมง โดยนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายมีระยะเวลาในการพิชิตเกมไม่แตกต่างกัน

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533 : 60) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมผจญภัยมากเป็นอันดับ 1 และชอบเกมกีฬาเป็นอันดับที่ 2 และเกมอวกาศเป็นอันดับ 3 สำหรับลักษณะตัวเอกที่เด็กนักเรียนชอบคือ ตัวเอกที่มีลักษณะเป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ มากเป็นอันดับที่ 1 และชอบตัวเอกที่มีลักษณะเข้มแข็งมาเป็นอันดับที่ 2 และตัวเอกที่มีความสามารถจะชอบรองลงมา ส่วนตัวเอกที่ชอบรังแกผู้อื่นที่อ่อนแอกว่าจะมีผู้เลือกน้อยที่สุด นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มากมักมีแนวโน้มมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก เพราะเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มักได้รับการเสริมแรง และเด็กที่เลียนแบบพฤติกรรมของตัวเอกในเกม เนื่องจากเด็กมีความพร้อมที่จะเลียนแบบอยู่แล้ว เมื่อตัวเอกแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเด็กก็จะสังเกตจดจำเอาไว้เพื่อแสดงออกเมื่อมีโอกาสมatching

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

3.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กูดและคนอื่นๆ (Good and others.1973:7) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ ว่าหมายถึง ความสำเร็จ ความคล่องแคล่ว ความชำนาญในการใช้ทักษะหรือประยุกต์ใช้ความรู้ต่างๆ ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้หรือทักษะอันเกิดจากการเรียนรู้ในวิชาต่างๆ ที่ได้เรียนมาแล้ว ซึ่งได้จากผลการทดสอบของครูผู้สอน หรือผู้รับผิดชอบในการสอนหรือทั้งสองอย่างรวมกัน

ไพศาล หวังพานิช (2514 : 137) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคล อันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์ของการเรียนรู้ ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือเกิดจากการสอน

ขนิษฐา แก้วสวัสดิ์วงศ์ (2534 : 25-28) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการตอบแบบสอบถามวัดผลสัมฤทธิ์

ริงเนสส์ (Ringness.1968: 131) กล่าวว่า เด็กที่ประสบความสำเร็จในโรงเรียนมีแนวโน้มที่จะมีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง ช่วยตัวเองได้เมื่อเผชิญกับภาวะความตึงเครียด ในที่สุด

สามารถปรับตัวได้ และมีสุขภาพจิตดี ส่วนคนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำจะมีความวิตกกังวล ห่อหุ้มและมุงร้ายต่อผู้อื่น ซึ่งถ้ามีความผิดหวังมาก ๆ จะทำให้บุคคลนั้นมีสุขภาพจิตไม่ดี และพบว่า คนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ได้รับรางวัลในสังคม มีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและคนอื่น ในโรงเรียน

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่สนใจองค์ประกอบต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ยอมรับว่า การที่บุคคลจะมีระดับสติปัญญาเท่ากันมิได้หมายความว่า จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากัน เพราะการที่บุคคลจะประสบความสำเร็จทางการเรียนได้ดีเพียงใด ย่อมขึ้นกับองค์ประกอบด้านสติปัญญา และองค์ประกอบที่ไม่ใช่สติปัญญา

จากที่กล่าวมา พอสรุปความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความสามารถที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้วิชานั้นๆ แล้ว ซึ่งจะทราบว่ามีปริมาณมากน้อยเพียงไร โดยพิจารณาจากคะแนนผลสอบแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หรือได้จากการสังเกตพฤติกรรมและความสำเร็จด้านอื่นๆ ประกอบ

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น จะเห็นว่า เด็กที่ประสบความสำเร็จในโรงเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง จะมีความรู้สึกที่ดีกับตนเอง ช่วยตนเองได้เมื่อเกิดปัญหา สามารถปรับตัวได้และมีสุขภาพจิตดี ส่วนคนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ จะมีความวิตกกังวล ห่อหุ้มและมีสุขภาพจิตไม่ดี พร้อมทั้งปรับตัวทางด้านอารมณ์ให้เข้ากับสิ่งต่างๆ ได้ไม่ดี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนได้

3.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

ฮอลแลนด์ (Holland.1959: 135-142) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทางสติปัญญา กับตัวแปรเกณฑ์ คือเกรดเฉลี่ย พบว่า ค่าสหสัมพันธ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเขาได้สรุปว่า ความสำเร็จทางการเรียนย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทางด้านสติปัญญา สำหรับแคมป์เบลล์ (Campbell.1965 : 62-63) ได้ใช้แบบทดสอบความถนัดทางการเรียนและแบบทดสอบเรียงความ โดยศึกษากับนักศึกษาหลักสูตรวิศวกรรม ใช้เกรดเฉลี่ยจากวิชาต่างๆ ตามหลักสูตรสองปีเป็นเกณฑ์ พบว่าค่าสหสัมพันธ์พหุคูณ ระหว่างแบบทดสอบแต่ละชุดมีค่าระหว่าง .45 -.55

กิลล์ (Gill.1962 : 144-149) ได้ศึกษาหาความสัมพันธ์ของการปรับตัวทางสังคมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า เด็กที่เรียนดีจะมีความสามารถในการปรับตัวทางสังคมได้ดีกว่าเด็กที่มีผลการเรียนต่ำ และเด็กพวกนี้จะแก้ปัญหาเกี่ยวกับความกังวลใจต่างๆ ได้ดีอีกด้วย ผลการวิจัยของกิลล์ แสดงว่า องค์ประกอบทางด้านการปรับตัวทางสังคมมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยของ กิลล์ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ โดนิแวน (Donivan.1965 : 20-23) ซึ่งได้ศึกษาเพื่อหาความสัมพันธ์ ระหว่างการปรับตัวของบุคคล กับการทำนายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 1 ในวิทยาลัยธุรกิจแห่งมหาวิทยาลัย เดนเวอร์ ในปีการศึกษา

1958 -2959 การทำนายพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนจากแบบทดสอบความถนัด และคะแนนจากเทอมแรกและปีแรก ส่วนการปรับตัวนั้น พิจารณาจากผลการสำรวจที่ได้จาก Guilford Timmerman Temperament Survey ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มที่มีการปรับตัวดี ได้คะแนนสูงกว่าพวกที่ปรับตัวไม่ดีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า การปรับตัวมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

โบนนี่ (Bonney.1955: 131-142) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการปรับตัวทางสังคม กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากกลุ่มนิสิตมหาวิทยาลัยเป็นเวลา 2 ปี พบว่านิสิตที่ได้รับคะแนนสูงในสังคมมี และมีบทบาททางกิจกรรมสังคม มีแนวโน้มที่จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับสูงกว่าพวกที่ได้รับคะแนนสังคมมีต่ำ แสดงว่านิสิตปรับตัวดีจะมีผลการเรียนดี

3.1.2.2 งานวิจัยภายในประเทศ

สมคิด ไชยยันบุรณ์ (2510 : 26-27) ได้วิจัยเพื่อศึกษาบุคลิกภาพบางด้านของนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนสูง กับนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ใช้แบบสอบถาม High School Personality Questionnaire แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนสูง 26 คน เป็นชาย 16 คน หญิง 10 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. นักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนสูง มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีความสามารถในการรับผิดชอบ และมีความสามารถในการบังคับตัวเองมากกว่านักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ

2. นักเรียนชายที่มีความสามารถในการเรียนสูง มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีความสามารถในการรับผิดชอบ และมีความสามารถในการบังคับตนเองมากกว่า แต่ไม่มีการแสดงออกทางอารมณ์น้อยกว่านักเรียนชายที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ

3.นักเรียนชายที่มีความสามารถในการเรียนสูง มีความสามารถในการบังคับตนเองมากกว่านักเรียนหญิงที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ

4. นักเรียนชายที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ มีสภาพจิตใจอ่อนกว่านักเรียนหญิงที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ และนักเรียนหญิงในกลุ่มนี้แสดงลักษณะความเป็นตัวของตัวเองได้ดีกว่านักเรียนชาย

บุคลิกภาพบางด้านที่ สมคิด ไชยยันบุรณ์ ศึกษาความมั่นคงทางอารมณ์ ความสามารถในการรับผิดชอบ ความสามารถในการบังคับตนเอง การแสดงออกทางอารมณ์และความเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งลักษณะเหล่านี้เป็นการปรับตัวของบุคคลที่สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข โดยการประพฤติปฏิบัติได้ตามแนวทางส่วนใหญ่ของสังคม เช่นการปรับตัวทางอารมณ์และสังคมต่อตนเอง เพื่อนเพศเดียวกัน เพื่อนต่างเพศ อาจารย์และบุคคลอื่น ๆ

จากเอกสารและงานวิจัยข้างต้น พบว่าผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง จะมีความมั่นคงทางอารมณ์ มีความรับผิดชอบ มีความสามารถในการบังคับตนเอง ความเป็นตัวของตัวเอง และ

การปรับตัวได้ดีกว่าผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำว่า ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน่าจะเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

3.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ

3.2.1 ความหมายของบุคลิกภาพ

ศรีธรรม ธนะภูมิ (2525 : 14) ได้ให้ความหมายของบุคลิกภาพว่า หมายถึง ลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่แสดงออกซ้ำๆ เพื่อตอบสนองและปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม

นวลละอ อสุภาผล (2527 : 3-4) ได้กล่าวถึงความหมายของบุคลิกภาพว่า มีความหมายครอบคลุม 2 ประการ คือ

1. เป็นความหมายที่แสดงถึงลักษณะทางสังคม หรือความคล่องตัว เป็นความสามารถในการตอบสนองกับบุคคลต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมที่ต่างกันไป ซึ่งในความหมายนี้บุคลิกภาพฝึกฝนได้
2. พิจารณาบุคลิกภาพในลักษณะติดตามตัวมาและแสดงออกหรือสร้างความประทับใจกับบุคคลอื่นๆ ที่เขาติดต่อด้วย และบุคคลที่เขาติดต่อด้วยนั้นจะมีความคิดเห็นต่อบุคคลนั้นในลักษณะต่างๆ เช่น บุคลิกภาพก้าวร้าว บุคลิกภาพคล้อยตามผู้อื่น เป็นต้น ในแต่ละกรณีที่ผู้สังเกต และเป็นลักษณะที่สำคัญที่ก่อให้เกิดความประทับใจโดยส่วนรวม

โสภา ชูพิกุลชัย (2529 : 163) กล่าวว่า บุคลิกภาพหมายถึงลักษณะนิสัยที่รวมกันเป็นแบบฉบับเฉพาะของแต่ละบุคคล-และเป็นสิ่งที่ทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งพิจารณาได้จากรูปแบบพฤติกรรมของบุคคลนั้นที่แสดงออกหรือตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม

กันยา สุวรรณแสง (2533 : 3) ได้กล่าวว่า บุคลิกภาพ หมายถึง การรับรู้พฤติกรรมรวมทั้งหมดของบุคคล โดยบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ทั้งในสิ่งที่มองเห็นได้ และสิ่งที่มองไม่เห็น เช่น ความคิด ความสนใจ ซึ่งจะทำให้คนอื่นสามารถที่จะเข้าใจและแยกแยะความแตกต่างของบุคคลนั้นจากบุคคลทั่วไปได้

วิมลพร พันธุ์มนตรี (2534 : 9) สรุปความหมายของบุคลิกภาพ ว่าหมายถึง ผลของพฤติกรรมทั้งหมดของบุคคลทั้งที่เปิดเผยและซ่อนเร้น อันได้แก่ ลักษณะท่าที การแสดงออก รูปร่าง หน้าตา ความรู้สึกนึกคิด ฯลฯ ซึ่งพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกนั้นจะต้องมีลักษณะเฉพาะ ในแต่ละบุคคลซึ่งเป็นเหตุให้แต่ละบุคคลมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน

ศรีเยื่อน แก้วกังวาล (2539 : 5) บุคลิกภาพ คือ ลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลในด้านต่างๆ ทั้งส่วนภายนอก และภายใน ส่วนภายนอก คือ ส่วนที่มองเห็นชัดเจน เช่นรูปร่าง หน้าตา กิริยามารยาท การแต่งตัว วิธีการพูด การนั่ง การยืน ฯลฯ และส่วนภายใน คือส่วนที่มองเห็นได้ยาก แต่อาจทราบได้โดยการอนุมาน เช่น สติปัญญา ความถนัด ลักษณะอารมณ์ประจำตัว ความใฝ่ฝัน ปรารถนา ปรัชญาชีวิต ค่านิยม ความสนใจ ฯลฯ

สุชา จันทรเอม (2540 : 85) กล่าวว่า บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะสำคัญต่อการปรับตัวของบุคคล ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา ท่าทาง ความสามารถ แรงจูงใจ และการแสดงออกทางอารมณ์และผลที่เกิดจากประสบการณ์

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมโดยส่วนรวมทั้งหมดของบุคคลแต่ละคนที่แสดงออกซ้ำๆ ที่สามารถมองเห็นจากภายนอก เช่น รูปร่าง หน้าตา กิริยา มารยาท การแต่งตัว วิธีการพูด การนั่ง การยืน และชอบเร้นอยู่ภายในใจ เช่น สติปัญญา ความถนัด ค่านิยม ความสนใจ ฯลฯ ซึ่งผลของพฤติกรรมทั้งหมดทำให้คนอื่นสามารถที่จะเข้าใจและแยกแยะความแตกต่างของบุคคลนั้นจากบุคคลทั่วไปได้

3.2.2 ความสำคัญของบุคลิกภาพ

นิภา นิธยาน (2530 : 151-153) กล่าวว่า บุคลิกภาพมีความสำคัญต่อบุคคลและการมีบุคลิกภาพที่ดี ประกอบด้วยคุณลักษณะ ดังนี้

1. ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจสภาพความเป็นจริงอย่างถูกต้อง โดยไม่บิดเบือนความจริง
 2. การแสดงอารมณ์ในลักษณะและขอบเขตที่เหมาะสม การมีอารมณ์ที่ไม่ดีย่อมส่งผลร้ายต่อตนเองและบุคคลรอบข้าง
 3. ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม เพราะตลอดชีวิตของคนเราต้องมีความสัมพันธ์กับคนอื่น เพื่อสวัสดิภาพอันดีของมวลมนุษยชาติ
 4. ความสามารถในการพัฒนาคน สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ในทุกสถานการณ์
- กันยา สุวรรณแสง (2533 : 4-5) กล่าวว่า บุคลิกภาพมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของบุคคลในสังคมเป็นอย่างมาก โดยพิจารณาในประเด็นต่างๆ ดังนี้
1. ความมั่นใจ ผู้มีบุคลิกภาพดี จะมีความมั่นใจในการแสดงออกมากขึ้น ทำให้กล้าแสดงออก เพราะคนอื่น ๆ ที่พบเห็นจะได้ความสนใจและเชื่อมั่น
 2. การคาดหมายพฤติกรรม ถ้ารู้ว่าบุคคลนั้นมีบุคลิกภาพอย่างไร จะทำนายได้ว่าในสถานการณ์ จะแสดงพฤติกรรมอย่างไร
 3. การยอมรับ ความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถบอกได้ว่าบุคคลหนึ่งแตกต่างจากอีกบุคคลหนึ่งได้โดยอาศัยสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นประจำ สม่่าเสมอแก่ตัวบุคคลนั้น ๆ บุคลิกภาพช่วยให้สามารถจำ รู้จัก เข้าใจบุคคลแต่ละบุคคลได้ ตลอดจนรู้วิธีที่จะปรับตัวให้เข้ากับคนเหล่านั้นได้ ทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกันในสังคม
 4. การตระหนักในเอกลักษณ์ของบุคคล บุคลิกภาพจะทำให้คนมีลักษณะเฉพาะตัวที่เป็นของตนเอง เป็นแบบอย่างแก่เยาวชน
 5. การปรับตัวให้เข้ากับคนอื่น ๆ การที่รู้จักบุคลิกภาพของบุคคลอื่น ทำให้ปรับตัวเข้ากับเขาได้ง่ายขึ้น เอาชนะศัตรูได้ แก้ปัญหาได้

6. ความสำเร็จ คนที่บุคลิกดี เป็นพื้นฐานแห่งความศรัทธาเชื่อถือแก่ผู้พบเห็น ได้รับความช่วยเหลือ และการติดต่อด้วยดี ได้รับความสะดวกในการปฏิบัติหน้าที่การงาน

7. การยอมรับของกลุ่ม คนที่มีบุคลิกภาพดี ย่อมเป็นที่ยอมรับของคนทุกๆ ไป ใครๆ ก็ต้องการ ชอบที่จะให้อยู่ในกลุ่ม ทำให้เกิดความมั่นคงทางจิตใจ

3.2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพ

ฉลอง ภิรมณรัตน์ (2531 : 29-30) ได้กล่าวว่า บุคลิกภาพประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ด้าน ใหญ่ๆ คือ

1. องค์ประกอบด้านพันธุกรรม เป็นการถ่ายทอดยีนส์จากพ่อแม่หรือบรรพบุรุษไปสู่ลูกหลาน ได้แก่ ลักษณะทางด้าน รูปร่าง หน้าตา ท่าทาง ผิวพรรณ อารมณ์ ตลอดจนระบบประสาทและเลือด เป็นลักษณะที่ติดตัวคนมาตั้งแต่กำเนิด

2. องค์ประกอบทางด้านสิ่งแวดล้อมทั้งที่เป็นธรรมชาติและสภาพวัฒนธรรม ประเพณี กฎเกณฑ์ ระเบียบต่าง ๆ ในสังคมที่บุคคลเกี่ยวข้องอยู่ เป็นผลให้เกิดการเรียนรู้ และปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมนั้นๆ ได้แก่ ลมฟ้าอากาศ ที่อยู่อาศัย อาหาร ตลอดจนบุคคลที่อยู่ใกล้ชิด องค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อมนี้มีผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้บุคลิกภาพของคนแตกต่างกัน

กาญจนา คำสุวรรณ (2524 : 194-195) ได้กล่าวว่าประสบการณ์เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพ โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ประสบการณ์ร่วมทางวัฒนธรรมเป็นประสบการณ์ที่บุคคลได้รับเหมือนกัน หรือแตกต่างกัน มีผลให้บุคคลมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันตามความเชื่อ เจตคติ ค่านิยม ประเพณี และคำสอนของสังคม

2. ประสบการณ์เฉพาะตัวเป็นอิทธิพลที่ได้รับจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ผู้ปกครองที่แตกต่างกันมีผลให้บุคคลแต่ละคนได้รับการหล่อหลอมบุคลิกภาพไม่เหมือนกัน ผู้ที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่เหมาะสมได้รับความรัก ความเอาใจใส่ ดูแลให้กำลังใจ ก็จะพัฒนาบุคลิกภาพไปในทิศทางที่เหมาะสม มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีเหตุผล และมองโลกในแง่ดี ในขณะที่ผู้ที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หรือเข้มงวด จะมีบุคลิกภาพไปในทิศทางตรงกันข้าม มีความก้าวร้าว ไม้ไผ่ขวางใจคน หวาดระแวง และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อสังคม

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ทั้งพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมต่างก็มีบทบาทที่สำคัญในการหล่อหลอมบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล แต่การที่จะแยกแยะให้เห็นอย่างชัดเจนว่าด้านไหนมีอิทธิพลมากหรือน้อยนั้นย่อมขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของบุคคล และวัฒนธรรมที่คนแต่ละคนเกี่ยวข้องอยู่เป็นสำคัญ

องค์ประกอบของบุคลิกภาพ

เชิดศักดิ์ โฆวาสินธ์ (2520 : 45) ได้สรุปเอาไว้ถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่รวมกันเป็นแบบแผนของบุคลิกภาพ ดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านสติปัญญาหรือความสามารถพิเศษ เป็นคุณสมบัติทางสมองเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นเครื่องมือชี้ให้เห็นว่าบุคคลแต่ละคนสามารถทำอะไรบ้าง ถ้าบุคคลผู้นั้นพยายามจะกระทำ แยกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1.1 ความถนัดทางธรรมชาติ เป็นการปฏิบัติงานที่แสดงถึงความสามารถของบุคคลที่จะกระทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อไปปฏิบัติงานในระยะต่อไป ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้อาจเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนรู้หรือการฝึกทักษะ

1.2 ความสัมฤทธิ์ผลเป็นการปฏิบัติงานที่แสดงให้เห็นว่าบุคคลนั้นได้เรียนรู้อะไรไปบ้างแล้วในการปฏิบัติงาน

2. องค์ประกอบทางด้านอารมณ์ เป็นคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของจิตใจที่ได้ตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม เช่นความรู้สึกหงุดหงิด ความรู้สึกมั่นใจ ความรู้สึกร่าเริง เป็นต้น

3. องค์ประกอบด้านแรงจูงใจ คุณสมบัติที่เกี่ยวกับแรงจูงใจนี้ได้แบ่งไว้ 3 ด้านคือ

3.1 ด้านความต้องการ เป็นความปรารถนาอย่างถาวรในสภาวะ หรือ เงื่อนไขเฉพาะอย่างของบุคคล เช่น ต้องการเป็นจุดเด่น ต้องการเป็นที่ยอมรับของสังคม ต้องการความสะดวกสบาย เป็นต้น

3.2 ด้านความสนใจ เป็นความปรารถนาของบุคคลที่จะติดตามกิจกรรมหรือสิ่งเร้าบางอย่าง เช่น การสนทนา งานฝีมือ เป็นต้น

3.3 ด้านเจตคติ เป็นคุณลักษณะภายในของบุคคลที่พร้อมจะตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของเขาไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ซึ่งปรากฏให้เห็นได้ชัดเจนในกรณีที่มีเป้าหมายหรือนโยบายทางสังคมเข้าไปเกี่ยวข้อง เช่น เจตคติต่อการคุมกำเนิด เพศศึกษา การเดินขบวน เป็นต้น ซึ่งเจตคติของบุคคลนี้มักจะเป็นตัวกำหนดทิศทางการกระทำของบุคคล

4. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม หรือการแสดงออก เป็นการตอบสนองของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าบางอย่าง ไม่ว่าสิ่งเร้านั้นจะเกิดจากภายในหรือภายนอกร่างกาย มาจูงใจหรือก่อให้เกิดความเครียด อันเป็นผลให้มนุษย์เกิดภาวะที่เตรียมพร้อมเสมอที่จะแสดงพฤติกรรม

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของบุคลิกภาพนั้นประกอบด้วยลักษณะต่างๆ ทั้งภายในตัวบุคคลและประสบการณ์ต่างๆ ที่บุคคลได้รับจากสิ่งแวดล้อมรวมไปจนถึงความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อตนเอง ส่วนผลให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาแตกต่างกัน และมีบุคลิกภาพที่ต่างกันไป บังอร ศรีคำ (2543 : 62)

3.2.4รูปแบบของบุคลิกภาพ (Personality Pattern)

เอนกกุล กริแสง (2521 : 168) ได้กล่าวถึงรูปแบบบุคลิกภาพว่าเกิดจากลักษณะถาวรทางพฤติกรรมที่บุคคลจะแสดงออกในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งได้แก่ ปฏิกริยาต่อความคับข้องใจ วิธีการแก้ไขปัญหา การปรับตัวต่อความเครียดทางอารมณ์ เจตคติต่อบุคคลอื่น ลักษณะถาวรจะมีรากฐานมาจากความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อตนเอง ซึ่งหมายถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเองในด้านต่างๆ ได้แก่ความสามารถของตน ลักษณะของตน คุณค่าของตน และความสัมพันธ์ของตนกับโลกภายนอก

กล่าวได้ว่ารูปแบบของบุคลิกภาพประกอบขึ้นด้วยลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ลักษณะภายนอกที่ปรากฏต่อบุคคลอื่นในสังคม
2. บทบาทในชีวิตของบุคคลที่ต้องปฏิบัติ
3. ผลรวมของคุณลักษณะที่มีคุณค่าต่อการดำรงชีวิต
4. ลักษณะพิเศษเฉพาะตนซึ่งแตกต่างจากบุคคลอื่น
5. บุคลิกภาพแบบแสดงตัว – เก็บตัว

3.2.5งานวิจัยเกี่ยวกับบุคลิกภาพ

3.2.5.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

สตรูบ และโบแลนด์ (Strube and Bolond.1968) ได้ทำการวิจัยเชิงทดลองเพื่อศึกษา ลักษณะบุคลิกภาพแบบเอ และแบบ บี ที่มีผลต่อสมรรถภาพและความเพียรพยายามในการทำงานของบุคคล ผลการวิจัยพบว่า บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเอ ได้รับความเชื่อถือในความสำเร็จของงานมากกว่าความล้มเหลว ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างการวินิจฉัยความยากของงานกับความเพียรในการทำงานนั้น พบว่า มีความสัมพันธ์กันทางลบ กล่าวคือ ถ้างานมีความยากมากขึ้น บุคคลจะมีความเพียรพยายามในการทำงานลดลง แต่จะมีความเพียรพยายามในงานที่มีความยากปานกลาง ส่วนบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบบีนั้น ความเชื่อถือในความสำเร็จและความล้มเหลวไม่แตกต่างกัน และความยากของงานและความเพียรพยายามจะมีความสัมพันธ์กันทางบวก

วูลเลย์ (Woolley.1958 : 2732-A) ซึ่งได้ศึกษาผู้บริหารระดับวิทยาลัย เช่นเดียวกัน โดยวูลเลย์ ได้ศึกษาความเครียดในการปฏิบัติงานของผู้บริหารวิทยาลัยชุมชนในประเทศแคนาดา พบว่ามีบุคลิกภาพแบบเอ และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้บริหารเกิดความเครียดมากที่สุด

ไควร์เวอร์ และไวนด์เนอร์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง ลักษณะบุคลิกภาพแบบเอ และความปรารถนาความสำเร็จ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กผู้ชายจำนวน 32 คน และเป็นเด็กหญิงจำนวน 41 คน มีอายุระหว่าง 9-12 ปี โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น เด็กที่มีบุคลิกภาพแบบเอ และแบบบี ผลการวิจัยพบว่าเด็กทั้ง 2 กลุ่ม ตั้งเป้าหมายความสำเร็จแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ทางด้านพฤติกรรมพบว่า เด็กที่มีบุคลิกภาพแบบเอ มักจะทำงานสำเร็จมากกว่า และมีความเพียรพยายามเพื่อให้ประสบความสำเร็จมากกว่าบุคลิกภาพแบบบี

อัจฉรา วงศ์วัฒนมงคล (2533:127) ได้ศึกษาตัวแปรทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษาโดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการศึกษาต่อ จำนวน 120 คน และไม่มีความประพฤติศึกษาต่อ จำนวน 120 คน ตัวแปรที่ศึกษา คือ จิตลักษณะพื้นฐานของบุคคล และสภาพแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการศึกษาต่อ ในการศึกษาจิตลักษณะพื้นฐานนั้น ศึกษาจากบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเอ และบุคลิกภาพแบบบี ผลการวิจัยพบว่า ผู้ที่มีพฤติกรรมการศึกษาต่อจะมีลักษณะบุคลิกภาพแบบเอ มากกว่าผู้ที่ไม่มีความประพฤติศึกษาต่อ โดยเฉพาะในกลุ่มคน

โสด ส่วนกลุ่มคนที่มีครอบครัวและมีบุคลิกภาพแบบเอ จะมีทัศนคติที่ดีต่อการศึกษาต่อมากกว่าคนที่ไม่มีบุคลิกภาพแบบบี

จิตรา วิมลธำรง (2538 : 65) ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับเจตคติ ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของผู้ควบคุมงานในโรงงานอุตสาหกรรมผลิตยางรถยนต์ในจังหวัดสมุทรสาคร พบว่า เจตคติต่อการจัดความปลอดภัย มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพแบบ N (หัวไว มั่นคง) ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพแบบเอ และแบบบี จะเห็นได้ว่า บุคลิกภาพแบบเอ จะเป็นบุคลิกภาพแบบกระตือรือร้น ชอบความสำเร็จ ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ไม่ชอบการรอกอย ส่วนบุคลิกภาพแบบบี เป็นบุคลิกภาพแบบเฉื่อยชา ไม่ชอบการเร่งรีบ ไม่ชอบต่อสู้แข่งขันอดทนรอได้

3.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิสัยทางการเรียน

3.3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิสัยทางการเรียน

เรนน์ (Wrenn.1968 : 1-4)กล่าวว่า นิสัยทางการเรียนเป็นพฤติกรรมทางด้านการเรียนที่บุคคลมีความพึงพอใจ และปฏิบัติเป็นประจำ โดยพฤติกรรมนั้นอาจจะมาจากทักษะในการเรียน เทคนิคในการเรียนของบุคคลนั้น

โฮลท์แมน (Holzman.1965 : 17)ได้ให้ความหมายของนิสัยทางการเรียนว่า หมายถึง พฤติกรรมการเรียนที่แสดงออกอย่างสม่ำเสมอเกี่ยวกับการใช้เวลา ซึ่งได้แก่ การรู้จักใช้เวลาได้อย่างเหมาะสมในการเรียนและทำงาน รู้จักแบ่งเวลาว่าง ว่าควรทำเรื่องใดก่อนหลังไม่ผัดผ่อนหลีกเลี่ยงเวลา ทำให้เวลากระชั้นชิด ไม่เสียเวลากับเรื่องไม่เป็นเรื่อง

เรนน์และลาร์เซน (Wrenn and Larsen.1969: 5-11) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับนิสัยทางการเรียนว่า หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนประพฤติปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ประกอบด้วย สมาธิในการเรียน วิธีอ่าน และการจดจำคำบรรยาย การวางแผนการเรียน การแบ่งเวลาเรียน การทบทวนบทเรียน และทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ดังนั้นนิสัยทางการเรียนจึงถือเป็นองค์ประกอบหนึ่งของยุทธวิธีทางการเรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในตัวผู้เรียน

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2538: 1) กล่าวว่า นิสัยในการเรียน หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกอย่างสม่ำเสมอ เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความพอใจและมุ่งมั่นที่จะศึกษาหาความรู้ให้บรรลุผลสำเร็จ ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวนี้ ประกอบด้วย ความตั้งใจ ความเอาใจใส่ในการเรียน การจัดระบบการเรียน ความมุ่งมั่นที่จะแสวงหาความรู้และพัฒนาการเรียนให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ โดยไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขยัน อดทน รับผิดชอบ พึ่งตนเอง และมีความภูมิใจในผลการเรียนของตน

ดังนั้นกล่าวได้ว่า นิสัยในการเรียน คือ พฤติกรรมที่แสดงออกอย่างสม่ำเสมอ เป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงความพึงพอใจในการเรียน ในทางปฏิบัติเป็นวิธีการในการเรียนที่กระทำซ้ำ ๆ จนกระทั่งกลายเป็นนิสัยติดตัวบุคคลนั้นไป ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนของนักเรียน

3.3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิสัยทางการเรียน

3.3.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

โพพแฮม และมัวร์ (Popham and Moore.1960 : 552-554) ศึกษาพบว่า นิสัยในการเรียน ทัศนคติในการเรียน และการปรับตัวด้านการเรียน มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยศึกษานิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 287 คน ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสำรวจนิสัยในการเรียน และทัศนคติในการเรียนและมีความสอดคล้องกับ มอร์ริส (Morris.1961 : 23)ซึ่งศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงจะมีคะแนนนิสัยในการเรียน และทัศนคติต่อการเรียนสูงกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

นอกจากนี้ คอยโว (Koivo.1983 : 2524-A) ศึกษาความสัมพันธ์ด้านการรับรู้ของนักเรียนในเรื่องนิสัยและทัศนคติในการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีนิสัยและทัศนคติในการเรียนดีกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

3.3.2.2 งานวิจัยภายในประเทศ

อัจฉรา วงศ์โสธร และคนอื่นๆ (2525: 95-98) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเรียนรู้และความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เริ่มเรียน โดยศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ ความถนัดทางการเรียน ทัศนคติ แรงจูงใจ และนิสัยในการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนที่เริ่มเรียนภาษาอังกฤษจากโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย จำนวน 97 คน พบว่าทัศนคติ แรงจูงใจ นิสัยในการเรียน มีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษตามความสามารถของแต่ละบุคคล

นภาพร เมฆรักษาวณิช (2515: 65-67) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนิสัยในการเรียนและทัศนคติในการเรียนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนรัฐบาล ปีการศึกษา 2514 เขตพระนคร จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสำรวจนิสัยและทัศนคติในการเรียน ผลการศึกษาพบว่า นิสัยขยันหมั่นเพียร การใช้เวลาและทัศนคติที่มีต่อการเรียน มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และพบว่า นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีนิสัยขยันหมั่นเพียรและทัศนคติในการเรียนดีกว่านักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ชเนติ สวัสดิฤกษ์ (2527: 68-72) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจ ภูมิหลังทางสังคม และนิสัยทางการเรียน กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบสำรวจแรงจูงใจ แบบสำรวจภูมิหลังทางสังคม แบบสำรวจนิสัยในการเรียน และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1,100 คนพบว่า แรงจูงใจใน

เชิงบูรณาการ และแรงจูงใจ ภูมิหลังทางสังคม และนิสัยทางการเรียนมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิสัยทางการเรียน ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ จะเห็นได้ว่า นิสัยทางการเรียนและทัศนคติในการเรียน มีความสำคัญต่อการเรียนของนักเรียนเพื่อแสวงหาความรู้ ในการพัฒนาตนเองให้ประสบความสำเร็จ ในการศึกษาเล่าเรียน และการทำงานต่อไปในอนาคต

3.4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวกับทัศนคติ

3.4.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวกับทัศนคติ

สมทรง สุวรรณเลิศ (2514: 46) ได้กล่าวว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ หรือยากจน มักจะมีปัญหามากทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ และนำไปสู่ปัญหาความประพฤติซึ่ง ปัญหาเหล่านี้มีผลเสียต่อการเรียน และต่อปัญหาทางด้านอารมณ์

3.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวกับทัศนคติ

3.4.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

การริสัน และคนอื่นๆ (Garrison and others.1964:403-407) ได้ศึกษาถึงองค์ประกอบอันมี ผลต่อการเรียนของนักเรียนมาก เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นสิ่ง สำคัญที่มีผลต่อการเรียนของนักเรียนมาก เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำ ย่อมขาดประสบการณ์ต่างๆ ในอันที่จะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้เด็กเกิดปัญหาอันเป็นอุปสรรค ต่อการเรียนได้

วาร์เนอร์ (Ringness.1968:45; citing Warner .1948: 77) ได้ใช้แบบสอบถามวัดบุคลิกภาพ พบว่า พวกชนชั้นกลางจะเป็นคนที่มีความมั่นคงทางอารมณ์ เป็นตัวของตัวเอง ขณะที่พวกฐานะทาง เศรษฐกิจต่ำ มีแนวโน้มขาดความอบอุ่น หงุดหงิดง่ายและมีอาการทางประสาท

3.4.2.2 งานวิจัยภายในประเทศ

สมศักดิ์ บรรเทิงสุข (2510:247-249) ได้สำรวจสภาพทั่วๆ ไปทางเศรษฐกิจและสภาพแวดล้อมทางการเรียนของนักเรียนเพื่อศึกษาดูว่า ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับรายได้ของครอบครัวนั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหาและความต้องการของนักเรียนอย่างไรบ้าง โดยได้ศึกษาจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิตวิทยาลัยการศึกษาประสานมิตร พบว่า นักเรียนที่บิดามารดา มีฐานะทาง เศรษฐกิจแตกต่างกัน ประสบปัญหาแตกต่างกัน

ทิพวรรณ จันทรพิบูลย์ (2510:54-56) ได้ศึกษาถึงปัญหาที่เป็นอุปสรรคในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัฐบาล จังหวัดจันทบุรี จำนวน 120 คน ผลการศึกษาพบว่า ปัญหาที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนนั้น ได้แก่ สภาพแวดล้อมทางบ้าน ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ภายในบ้านและฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว สรุปได้ว่า นักเรียนที่บิดามารดา มีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน จะทำให้นักเรียนประสบปัญหาต่างกันและปัญหาที่เป็นอุปสรรคต่อการ

เรียน ได้แก่ สภาพแวดล้อมทางบ้าน ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในบ้านและฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว

3.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์ภาพระหว่างนิสิตกับผู้ปกครอง

3.5.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ภาพระหว่างนิสิตกับผู้ปกครอง

เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า การอบรมเลี้ยงดูเด็กนั้นเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อบุคลิกภาพของเด็กเป็นอย่างมาก เพราะในการอบรมเลี้ยงดูนั้น พ่อแม่จะเป็นผู้ที่มีส่วนสำคัญในการปลูกฝังให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น และพฤติกรรมต่างๆ ทั้งในด้านความสามารถ ทักษะ ความสนใจ ทัศนคติ อุปนิสัย อารมณ์ วัฒนธรรมที่ทำให้เด็กมีบุคลิกภาพที่พึงประสงค์ ถ้าเด็กได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่ส่งเสริมบุคลิกภาพในด้านที่ดี มีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของตนเอง และต่อสังคมก็ย่อมมีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับการเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่

ฟรอยด์ (Freud, 1969:26-29) เชื่อว่าใน 5 ปีแรกของชีวิต เป็นช่วงที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาบุคลิกภาพ เด็กควรได้รับการอบรมเป็นอย่างดีเพื่อให้ได้รับการตอบสนองความต้องการถูกหลักพัฒนาการ เมื่อโตขึ้นจะได้มีบุคลิกภาพอันพึงปรารถนา และการจะได้บุคลิกภาพเช่นนี้ วัฒนธรรมจากสิ่งแวดล้อมเป็นองค์ประกอบสำคัญ ร่างกายซึ่งพัฒนามาจากพันธุกรรมเป็นเพียงเครื่องช่วยให้บุคคลแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่บุคคลจะกระทำได้นั้น แต่ถ้าขาดวัฒนธรรมจากสิ่งแวดล้อมแล้วเด็กเหล่านี้จะเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ไม่ได้ ด้วยเหตุผลดังกล่าว การอบรมเลี้ยงดูจึงมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็ก การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการอบรมเลี้ยงดูนั้น มีการศึกษากันหลายแบบ เป็นต้นว่า โดยการสัมภาษณ์ผู้เป็นแม่เด็ก โดยการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก โดยการทดสอบลักษณะที่เด็กรับรู้เอาจากการปฏิบัติของพ่อแม่ ที่นิยมกันมักจะศึกษาในลักษณะที่เด็กรับรู้พฤติกรรมของพ่อแม่ที่ปฏิบัติต่อตนไว้ได้มากน้อยเพียงไร

สแตรง (Strang, 1957:191) ได้กล่าวถึงความต้องการของเด็กวัยรุ่นว่า นอกจากความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และทางการปรับตัว เด็กยังมีความต้องการทางด้านบุคลิกภาพอีกด้วย ที่สำคัญก็คือ ความต้องการความรัก ความอบอุ่น ซึ่งจะเริ่มปรากฏตั้งแต่วันแรกของชีวิต และต้องการมากในวัยรุ่น

คอกซ์ และลีเกอร์ (Cox and Leager, 1961:639-648) ได้อธิบายเรื่องของความรักที่พ่อแม่มีต่อบุตรว่า มีลักษณะพฤติกรรมดังต่อไปนี้

1. การให้ความสำคัญแก่บุตรเป็นอันดับแรก ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู โดยการให้สิ่งที่บุตรต้องการจริงๆ พอๆกับการให้โดยที่พ่อแม่คิดว่าบุตรต้องการ และพ่อแม่หวังว่าบุตรอาจจะมีความต้องการ
2. การให้ตรงตามพัฒนาการ ได้แก่ พ่อแม่ตั้งความมุ่งหมายและการเรียกร้องไว้ให้เหมาะสมกับความสามารถทางอารมณ์ สังคม ร่างกาย และทักษะของบุตรที่พึงมีได้ตามขั้นตอนของพัฒนาการ
3. การยอมรับและยกย่องบุตร ได้แก่ การแสดงออกโดยพ่อแม่แสดงความรักบุตร และยอมรับบุตรแต่ละคนตามความสามารถและขีดจำกัดของสมอง อารมณ์และร่างกาย

เดโซ สวานานนท์ (2510 : 67) ได้กล่าวถึงผลเสียของการอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษว่า จะทำให้บุตรเกิดความตึงเครียด เจ้าอารมณ์ ตื้อรั้น ขัดคำสั่ง และต่อต้านพ่อแม่ นอกจากนี้การที่พ่อแม่เข้มงวดจะทำให้บุตรเกิดความคับข้องใจ ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง บุตรจะมีลักษณะลงโทษตัวเองและมีพฤติกรรมรุนแรงในทางนิเสธ

ดวงเดือน ศาสตรภทท์ (2515 : 51) กล่าวว่า ยิ่งลงโทษรุนแรงมากเท่าไร ก็ยิ่งทำให้บุตรขาดความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้นเท่านั้น แต่ตรงกันข้ามถ้าพ่อแม่ใช้วิธีการดักเตือน แนะนำ ชี้แจงเหตุผลหรือลงโทษแบบละมุนละไมแล้ว จะช่วยให้บุตรมีความเป็นตัวของตัวเอง มีความมั่นใจในตนเองและสามารถพิจารณาปัญหาต่างๆ ได้ด้วยตนเอง

ระวิพันธ์ โสมนะพันธุ์ (2515 : 57) ได้กล่าวสรุปผลการศึกษานักจิตวิทยาต่างๆ ไว้ว่า การลงโทษนอกจากจะเป็นวิธีการควบคุมพฤติกรรมซึ่งมีประสิทธิภาพต่ำแล้ว ยังทำให้เกิดสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาที่ไม่ได้คาดหวังไว้ต่อพฤติกรรมนั้นอีกด้วย

การอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การเรียกร้องเอาจากเด็ก โดยเฉพาะในด้านการปฏิบัติ พ่อแม่มักเป็นผู้จำกัดขอบเขตต่างๆ ตามที่ตัวเองหวังจะให้บุตรเป็นดังที่เซียร์ส (Sears.1957 : 307) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้ โดยสัมภาษณ์แม่เด็ก พบว่า พ่อแม่บางคนต้องการที่จะให้บุตรปฏิบัติตามทันทีเมื่อเขาบอกให้เจียบ ให้หยุดของและอื่นๆ มีแม่ถึง 50% ที่ต้องการให้บุตรปฏิบัติตาม ถ้าไม่ปฏิบัติตามอาจจะตำหนิหรือลงโทษ การอบรมเลี้ยงดูแบบเรียกร้องเอาจากเด็กนั้น เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางบุคลิกภาพของเด็กหลายประการ

3.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพระหว่างนิตกับผู้ปกครอง

3.5.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

ไซมอนด์ (Symond.1973 : 283-285) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของพ่อแม่ที่แสดงถึงการยอมรับบุตร เปรียบเทียบกับการปฏิเสธบุตร พบว่า บุตรที่พ่อแม่ยอมรับจะเป็นผู้ที่เพื่อนฝูงรักใคร่และยอมรับเป็นอย่างดี จะชอบเข้าสังคม สนใจการทำงาน มองโลกในแง่ดี มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีมโนคติเกี่ยวกับตนเองสูง รู้สึกว่าตัวเองมีค่า มีความอบอุ่นและปลอดภัย

เฮอร์ล็อก (Herlock.1964 : 661) ศึกษาพบว่า ผลการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย กล่าวคือ ให้ความรัก ความสนใจและเห็นความสำคัญของบุตร จะทำให้บุตรรู้จักรับผิดชอบ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีเพื่อนมาก เป็นมิตร ซื่อสัตย์ คล่องแคล่ว ระวัง มีอารมณ์มั่นคง มีความคิดริเริ่ม พึ่งตนเอง และสามารถเผชิญชีวิตด้วยความมั่นใจ

เบรคเนริดจ์ (Breckenridge.1955 : 80-249) อ้างถึงผลการศึกษาของสตอทเธอร์ (Strother) แจ็ค (Jack) และเพจ (Page) ซึ่งพบว่าเด็กที่ได้รับการยอมรับจากครอบครัวจะเป็นสาเหตุอันหนึ่งที่ทำให้เด็กพัฒนา ความคิดเรื่องนับถือตนเองและความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กที่มีความเชื่อมั่นในตนเองจะมีความสามารถในการควบคุมตนเอง มีความรับผิดชอบและสามารถแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมด้วย สาเหตุอื่นๆ ได้แก่ การฝึกฝน ระยะเวลา ระดับพัฒนาการ กลุ่มเพื่อนร่วมงาน

ตลอดจนสถานการณ์ต่างๆที่กำลังเผชิญอยู่ เด็กที่ขาดความเชื่อมั่นในตนเองคือเด็กที่ไม่บรรลุนิติภาวะทางอารมณ์ ไม่ต่อสู้สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นกับตนเอง

3.5.2.2 งานวิจัยภายในประเทศ

ทิพวรรณ จันทรพิบูลย์ (2510 : 54-56) ได้ศึกษาถึงปัญหาที่เป็นอุปสรรคในการเรียนของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนรัฐบาล จังหวัดนนทบุรี จำนวน 120 คน ผลการศึกษา พบว่า ปัญหาที่เป็นอุปสรรคต่อความขยันหมั่นเพียร ได้แก่ สภาพแวดล้อมทางบ้านเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมา ได้แก่ สัมพันธภาพระหว่างบุคคลในครอบครัว

วันเพ็ญ อายุกา (2512 : 89-90) ได้ทำการศึกษาเด็กวัยรุ่นทั้งชายและหญิงในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 307 คน ได้ให้ข้อคิดเห็นว่าวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็กมาก โดยเฉพาะการอบรมสั่งสอนของพ่อแม่ ครู อาจารย์ ถ้าเข้มงวดกวดขันในเรื่องระเบียบวินัยมาก ทำให้เด็กไม่กล้าแสดงความคิดเห็น คอยทำตามคำสั่งสั่งของผู้ใหญ่เท่านั้น ความริเริ่มและความเป็นผู้นำก็ไม่มี

ยงยุทธ เปลี่ยนผดุง (2509 : 9 – 10) ได้ทำการศึกษาสาเหตุของเด็กที่หนีออกจากบ้าน พบว่า ร้อยละ 30 ของเด็กที่หนีออกจากบ้าน มีสาเหตุจากผู้ปกครองและสาเหตุเหล่านี้เนื่องมาจากผู้ปกครองเมียนดี ร้อยละ 42 ผู้ปกครองดุด่าประมาทร้อยละ 40 เป็นต้น เหล่านี้แสดงว่าความเข้มงวดของพ่อแม่ จะทำให้เด็กเกิดความตึงเครียดและยุ่งยากขึ้น เมื่อพ่อแม่บังคับหรือขัดใจเด็กมากเกิดไป เด็กจะเกิดความคับข้องใจ และจะหาทางระบายอารมณ์ออกมาในทางตรงกันข้ามกับพ่อแม่สั่งสอน

จากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศ จะเห็นได้ว่า การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวมีความสำคัญ ในการหล่อหลอมพฤติกรรมของเด็ก เด็กจะมีความผูกพัน กับครอบครัวตั้งแต่เล็กจนโต บิดามารดาจึงมีอิทธิพลต่อตัวเด็กในการอบรมสั่งสอน การให้ความรัก การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดหรือพฤติกรรมให้แก่เด็ก

3.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน

3.6.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน

ปัจจุบันโรงเรียนเป็นสถาบันที่มีบทบาทสำคัญในการผลิตคนให้เป็นพลเมืองดี เนื่องจากโรงเรียนมีอิทธิพลต่อเด็กมากกว่าสถาบันอื่น ดังนั้น โรงเรียนจึงควรตระหนักถึงบทบาทของตนเองที่จะส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆจึงจำเป็นที่จะต้องจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนการสอนของนักเรียน ดังที่ ละเมียด ลิมอักษร (2519 :23-28) ได้กล่าวว่าโรงเรียนเป็นสถานที่ซึ่งจัดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้การศึกษาแก่เด็กโดยตรง ดังนั้นสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียนจึงเป็นบรรยากาศทางการศึกษาที่สำคัญที่สุด โรงเรียนเป็นสถานที่ที่เด็กได้พบกับสิ่งแวดล้อมหลายอย่าง เช่น ได้มีการสมาคมติดต่อกับครูและเพื่อนนักเรียนด้วยกัน ได้อ่านหนังสือในห้องสมุด ได้ดูภาพยนตร์และโทรทัศน์และได้ฟังวิทยุที่ครูจัดขึ้น เพื่อประกอบการเรียนการสอน ซึ่งล้วนแต่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษทั้งสิ้น ช่วยให้เด็กมีประสบการณ์ มีความเจริญงอกงามในด้านต่างๆ

ลอว์เรนซ์ (Lawrens.1976 : 418) กล่าวว่า บรรยากาศในการเรียนการสอนนั้นเป็นสภาพแวดล้อมทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของครู ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน ถ้าผู้เรียนมีสภาพจิตใจ อารมณ์แจ่มใส รู้สึกตื่นตัว กระฉับกระเฉง ก็จะมีคามสนใจในการเรียน และยอมช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

3.6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน

3.6.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

ทีดแมน (Tiedman.1942 : 657-664) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาจะไม่ชอบครูแบบเผด็จการที่มีนิสัยข่มขู่ ปราศจากความเห็นอกเห็นใจ และการสอนแบบใช้อำนาจทั้งหลายนั้น เด็กยิ่งโตขึ้นเท่าใดก็จะมีความรู้สึกเป็นปฏิปักษ์ยิ่งขึ้น

บุธ (วิลาส บุญทองขาว.2527 : 16 อ้างอิงมาจาก Butth .1942) ได้ทำการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน พบว่า ครูที่พยายามทำความรู้จักกับเด็กให้ความเห็นอกเห็นใจเด็ก รู้จักส่งเสริมการเรียนรู้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก เด็กจะเรียนได้ดี มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน และมีความสามารถปรับตัวได้สูง ซึ่งกับครูที่มุ่งสอนโดยวิธีกดดันให้เด็กยอมรับความต้องการของตน ผลที่สุดเด็กจะไม่พอใจในตัวครูและเรียนได้ไม่ดีเท่าที่ควร

3.6.2.2 งานวิจัยภายในประเทศ

วาสนา พิทักษ์สาธิต (2527: 77-79) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของนักเรียน สภาพการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสภาพแวดล้อมทางบ้าน กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณระหว่างตัวแปรด้านลักษณะของนักเรียน สภาพการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสภาพแวดล้อมทางบ้าน กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทุกกลุ่มวิชา ของนักเรียนจากโรงเรียนขนาดใหญ่และโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษมีค่า .90 และ .93 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ สรุปได้ว่า บรรยากาศการเรียนการสอน ในชั้นเรียน สัมพันธภาพของนักเรียนกับครู และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน มีอิทธิพลต่อการเรียนของนักเรียนและน่าจะส่งผลต่อทัศนคติของนักเรียนด้วย

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

4.1 ประวัติโรงเรียน

โรงเรียนวัดปากบ่อตั้งอยู่บนพื้นที่ 7 ไร่ 1 งาน ดั้งชั้นครั้งแรกเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2491 จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นโรงเรียนในสังกัดโรงเรียนประชาบาล แรกเริ่มการเรียนการสอนต้องอาศัยศาลาการเปรียญของวัดปากบ่อ เป็นสถานที่ทำการ จนกระทั่งปี 2494 จึงได้สร้างอาคารเรียนเป็นหลังแรก และใช้เรียนตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา ปัจจุบันอาคารเรียนหลังดังกล่าวถูกรื้อถอนไปแล้ว และได้สร้างอาคารขึ้นแทนอีกหลายหลัง

รัฐบาลได้ออนโรงเรียนประชาบาลให้ไปสังกัดเทศบาลกรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2508 ดังนั้นโรงเรียนเทศบาลวัดปากบ่อ จึงไปอยู่ในการควบคุมดูแลของเทศบาลนครหลวง กรุงเทพฯ และจึงเปลี่ยนชื่อเป็นโรงเรียนเทศบาลวัดปากบ่อ อักษรย่อ ท.ป.บ. ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อเป็นโรงเรียนวัดปากบ่อหลังจากที่เทศบาลกรุงเทพได้ปกครองท้องถิ่นรูปแบบพิเศษ คือ กรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 13 ธันวาคม 2515 ตามประกาศของคณะปฏิวัติ ฉบับที่ 335

ปัจจุบันโรงเรียนวัดปากบ่อ ตั้งอยู่เลขที่ 292 ซอยอ่อนนุช 35 ถนนสุขุมวิท 77 แขวงและเขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 เปิดทำการสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาล ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากอดีตจนถึงปัจจุบัน โรงเรียนวัดปากบ่อมีผู้บริหารโรงเรียนทั้งสิ้น 14 คน ผู้บริหารโรงเรียนคนปัจจุบัน คือนางพุลสุข พงษ์พันธุ์ ผู้ช่วยผู้บริหารจำนวน 3 คน จำนวนครู อาจารย์ทั้งสิ้น 46 คน เป็นชาย 11 คน หญิง 37 คน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 1,298 คน ประกอบด้วยนักเรียนชาย 678 คน นักเรียนหญิง 617 คน ลูกจ้างประจำ 5 คน พี่เลี้ยงเด็ก 3 คน เจ้าหน้าที่ธุรการ 1 คน

อักษรย่อของโรงเรียนวัดปากบ่อ คือ ก.ส.ป.บ.

เครื่องหมาย/ต้นไม้ประจำโรงเรียน คือ ต้นไทร

ปรัชญาของโรงเรียน คือ รากฐานของชีวิตคือการศึกษา

สีประจำโรงเรียน คือ สีขาว - เขียว

นโยบายของโรงเรียน คือ โรงเรียนมีศักยภาพด้านบริหารจัดการ อาคารสถานที่ บุคลากร ดำเนินแผนปฏิบัติการโดยมีชุมชนเป็นส่วนร่วม นักเรียนเห็นคุณค่าในตนเอง สำนึกในความเป็นไทย รักท้องถิ่น รักชาติ มีคุณธรรมในการดำรงชีวิต มีความสามารถด้านวิชาการ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการค้นคว้า ก้าวทันเทคโนโลยี นักเรียนมีสุขภาพพลานามัยสมบูรณ์ ได้รับสิทธิอันพึงมี ทุกคนในโรงเรียนปลอดภัยจากสารเสพติดให้โทษ

4.2 อาคารและสถานที่ แบ่งเป็น

จำนวนอาคารเรียนและอาคารประกอบ ดังนี้

4.2.1 อาคารเรียนมี 5 อาคาร ได้แก่

4.2.1.1 อาคาร 2 อาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น จำนวน 1 หลัง

4.2.1.2 อาคาร 3 อาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก 4 ชั้น จำนวน 1 หลัง

4.2.1.3 อาคาร 4 อาคารครึ่งตึกครึ่งไม้ 3 ชั้น จำนวน 1 หลัง

4.2.1.4 อาคาร 5 อาคารครึ่งตึกครึ่งไม้ 3 ชั้น จำนวน 1 หลัง

4.2.1.5 อาคาร 6 อาคารไม้ชั้นเดียว 1 อาคาร จำนวน 1 หลัง

4.2.2 อาคารประกอบ 2 หลัง ได้แก่

4.2.2.1 อาคาร 1 อาคารไม้ชั้นเดียว ประกอบด้วย ห้องทำงานและพื้นฐานอาชีพ , ห้องพยาบาล , ห้องดนตรี, ห้องพละ และห้องลูกเสือ

4.2.2.2 โรงอาหาร มี 2 แห่ง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร จำนวน 615 คน เป็นนักเรียนชาย 329 คน และนักเรียนหญิง 286 คน แบ่งตามระดับชั้น คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 213 คน แบ่งเป็นนักเรียนชาย 108 คน และนักเรียนหญิง 105 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 192 คน แบ่งเป็นนักเรียนชาย 110 และนักเรียนหญิง 82 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 210 คน แบ่งเป็นนักเรียนชาย 111 คน และนักเรียนหญิง 99 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 307 คน เป็นนักเรียนชาย 164 คน และนักเรียนหญิง 143 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) จากประชากร ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 (Yamane.1967: 886 – 887) โดยใช้ระดับชั้นและเพศเป็นชั้น (Strata) ซึ่งมีขั้นตอนการสุ่มตัวอย่างดังนี้

1. ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เป็น 3 ชั้นปี ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 213 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 192 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 210 คน รวมทั้งหมด 615 คน

2. ผู้วิจัยแบ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 เป็นเพศชายและหญิง

3. ผู้วิจัยประมาณขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95

(Yamane.1967: 886 – 887) ได้กลุ่มตัวอย่าง 307 คน ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนประชากร: กลุ่มตัวอย่าง เท่ากับ 2: 1 ผู้วิจัยจึงสุ่มอย่างง่ายจำแนกตามชั้นปีและเพศ ได้นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 จำนวน 106 คน เป็นนักเรียนชาย 54 คน และนักเรียนหญิง 52 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 96 คน เป็นนักเรียนชาย 55 คน และนักเรียนหญิง 41 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 105 คน เป็นนักเรียนชาย 55 คน และนักเรียนหญิง 50 คน รวมทั้งหมด 307 คน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตาราง 1 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นปีและเพศ

ชั้นปี	เพศ				รวม	
	ชาย		หญิง			
	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
ประถมศึกษาปีที่ 4	108	54	105	52	213	106
ประถมศึกษาปีที่ 5	110	55	82	41	192	96
ประถมศึกษาปีที่ 6	111	55	99	50	210	105
รวม	329	164	286	143	615	307

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ แบบสอบถามองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร แบ่งออกเป็น 8 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว

ตอนที่ 2 แบบสอบถามบุคลิกภาพ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามนิสัยทางการเรียน

ตอนที่ 4 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง

ตอนที่ 5 แบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน

ตอนที่ 6 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

ตอนที่ 7 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน

ตอนที่ 8 แบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว

ได้แก่เพศ อายุ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดตอบคำถาม โดยทำเครื่องหมาย / ลงใน () หน้าข้อความที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านมากที่สุด

1. เพศ

() ชาย

() หญิง

2. อายุ ปี
3. ระดับชั้น
 - () ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
 - () ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 - () ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
4. ผลการเรียนรู้เฉลี่ยสะสม
5. ประสบการณ์การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์
 - () เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 - () ไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์
6. ผู้ปกครองของนักเรียนมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนประมาณ บาท
7. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง
 - () ต่ำกว่าปริญญาตรี
 - () ปริญญาตรีหรือสูงกว่า
8. สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง
 - () โสด
 - () คู่
 - () หม้าย หรือหย่า หรือแยกกันอยู่
9. ทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย
 - () บริเวณที่อยู่อาศัยมีร้านเกมคอมพิวเตอร์ (ใกล้)
 - () บริเวณที่อยู่อาศัยไม่มีร้านเกมคอมพิวเตอร์ (ไกล)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามบุคลิกภาพ

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารงานวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2.2 ผู้วิจัยศึกษาแบบสอบถามบุคลิกภาพของ นลณี ธรรมอำนวยสุข (2541)

2.3 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามบุคลิกภาพจากความรู้ที่ได้จากข้อ 2.1 และ 2.2 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคอร์ท (Likert scale type) ได้แก่ จริงที่สุด จริง จริงบ้าง จริงน้อย และจริงน้อยที่สุด

ตัวอย่างแบบสอบถามบุคลิกภาพ

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นแบบวัดลักษณะที่ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนเมื่อ
นักเรียนอ่านข้อความแล้ว โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องทางขวามือ ช่อง
ใดช่องหนึ่งที่ตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด ดังนี้

จริงที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนทุกครั้ง
จริง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนเกือบทุกครั้ง
จริงบ้าง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนบ้างไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อยครั้งมาก
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อยครั้งมาก

จนแทบจะไม่เกิดขึ้นเลย

ข้อความ	จริงที่ สุด	จริง	จริงบ้าง	จริง น้อย	จริงน้อยที่ สุด
0. เมื่อท่านมีนัด ท่านชอบไปถึงที่นัดหมายก่อนเวลา					
00. ท่านมีความกระตือรือร้นในการทำงาน					

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ข้อความที่มีความหมายทางบวกให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน

2. ข้อความที่มีความหมายทางลบให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายแบบสอบถามบุคลิกภาพ (อัจฉรา วงศ์วัฒนามงคล. 2533 : 57 -

ผู้ที่ได้คะแนน	41 – 80	หมายถึง	มีบุคลิกภาพแบบ เอ
ผู้ที่ได้คะแนน	16 – 40	หมายถึง	มีบุคลิกภาพแบบ บี

ตอนที่ 3 แบบสอบถามนิสัยทางการเรียน

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารงานวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับนิสัยทางการเรียนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

3.2 ผู้วิจัยศึกษาแบบสอบถามนิสัยทางการเรียนของ ประกายทิพย์ พิชัย (2539)

3.3 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามนิสัยทางการเรียนจากความรู้ที่ได้จากข้อ 3.1 และ 3.2 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคอร์ท (Likert scale type) ได้แก่ จริงที่สุด จริง จริงบ้าง จริงน้อย และจริงน้อยที่สุด

ตัวอย่างแบบสอบถามนิสัยทางการเรียน

คำชี้แจง โปรดตอบคำถาม โดยทำเครื่องหมาย / ลงช่องหนึ่งใน 5 ช่องที่ตรงกับข้อเท็จจริงคิดเห็นของท่านมากที่สุดเพียงข้อเดียว แบบสอบถามนี้แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

จริงที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด
จริง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมาก
จริงบ้าง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านบ้างไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อย
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อยที่สุด

ข้อความ	จ ร ิ ง ที่ สุด	จ ร ิ ง	จ ร ิ บ้าง	จ ร ิ น้อย	จ ร ิ ง น้อย ที่สุด
การแบ่งเวลาเรียน 0 ข้าพเจ้ามีเวลาทำการบ้านหลังเลิกเรียน 00 ข้าพเจ้าไม่รู้จักวางแผนในการอ่านหนังสือ					
การทำการบ้าน 0 ข้าพเจ้าทำกิจกรรมและงานตามที่ครูมอบหมาย 00 ข้าพเจ้าทำไม่เสร็จจึงไม่เข้าเรียนวิชานั้น					
การทบทวนบทเรียน 0ข้าพเจ้าขาดสมาธิในการทบทวนบทเรียน 00ข้าพเจ้าอ่านและสรุปเนื้อหาที่เรียนก่อนสอบ					
การตั้งใจเรียน 0ข้าพเจ้ากระตือรือร้นในการเรียน 00ข้าพเจ้าในลอยขณะครูสอน					
การวางแผนการเรียน 0ข้าพเจ้ามักไปเที่ยวสนุกกับเพื่อนจึงไม่ได้อ่านหนังสือ 00ข้าพเจ้าจัดตารางเวลาการเรียนในแต่ละวัน					

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ข้อความที่มีความหมายทางบวกให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน

2. ข้อความที่มีความหมายทางลบให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายแบบสอบถามนิสัยทางการเรียน (วิเชียร เกตุสิงห์ 2538:9)

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 5.00 หมายถึง นิสัยทางการเรียนดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง นิสัยทางการเรียนดีพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 2.49 หมายถึง นิสัยทางการเรียนไม่ดี

ตอนที่ 4 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

4.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารงานวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

4.2 ผู้วิจัยศึกษาแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองของประกายทิพย์ พิชัย (2539)

4.3 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองจากความรู้ที่ได้จากข้อ 4.1 และ 4.2 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert scale type) ได้แก่ จริงที่สุด จริง จริงบ้าง จริงน้อย และจริงน้อยที่สุด

ตัวอย่างแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นทางด้านขวามือที่ตรงกับความคิดของท่านมากที่สุด แบบสอบถามนี้แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

จริงที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด
จริง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมาก
จริงบ้าง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านบ้างไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อย
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อยที่สุด

ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
พฤติกรรมที่ผู้ปกครองปฏิบัติต่อนักเรียน 0 บิดามารดาชื่นชมเมื่อข้าพเจ้าทำอะไรดี ๆ 00 บิดามารดาไม่ค่อยสนใจซักถามเกี่ยวกับเรื่องของข้าพเจ้า					
พฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติต่อผู้ปกครอง 0 ข้าพเจ้าตั้งใจปฏิบัติตามความต้องการของบิดามารดา 00 ข้าพเจ้าไม่พอใจเมื่อถูกบังคับให้ปฏิบัติตามกิจกรรมที่บิดามารดา					

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ข้อความที่มีความหมายทางบวกให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน

2. ข้อความที่มีความหมายทางลบให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง

(วิเชียร เกตุสิงห์ 2538:9)

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 5.00 หมายถึง สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองดีพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 2.49 หมายถึง สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองไม่ดี

ตอนที่ 5 แบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

5.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารงานวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

5.2 ผู้วิจัยศึกษาแบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนของ ประกายทิพย์ พิชัย (2539)

5.3 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามสภาพแวดล้อมในโรงเรียนจากความรู้ที่ได้จากข้อ 5.1 และ 5.2 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคอร์ท (Likert scale type) ได้แก่ จริงที่สุด จริง จริงบ้าง จริงน้อย และจริงน้อยที่สุด

ตัวอย่างแบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นทางด้านขวามือที่ตรงกับความคิดของท่านมากที่สุด แบบสอบถามนี้แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

จริงที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด
จริง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมาก
จริงบ้าง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อย
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อยที่สุด

ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
ด้านลักษณะทางกายภาพในโรงเรียน					
วิธีการสอนของครู					
0 ครูมีวิธีการสอนที่ทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน					
สถานที่เรียน					
0 อาคารในห้องเรียนถ่ายเทดี					
00 สภาพห้องเรียนมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย					
สื่อ อุปกรณ์การเรียน					
0 อุปกรณ์การเรียนการสอนที่ครูใช้มีสภาพดี					

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ข้อความที่มีความหมายทางบวกให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน

2. ข้อความที่มีความหมายทางลบให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายแบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน (วิเชียร เกตุสิงห์ 2538:9)

คะแนนเฉลี่ย 3.67 – 5.00 หมายถึง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนอยู่ในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 2.34 – 3.66 หมายถึงลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 2.33 หมายถึง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนอยู่ในระดับไม่ดี

ตอนที่ 6 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

6.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารงานวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

6.2 ผู้วิจัยศึกษาแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูของ ประกายทิพย์ พิชัย (2539) และนำมาปรับปรุงให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

6.3 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูจากความรู้ที่ได้จากข้อ 6.1 และ 6.2 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคอร์ท (Likert scale type) ได้แก่ จริงที่สุด จริง จริงบ้าง จริงน้อย และจริงน้อยที่สุด

ตัวอย่างแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นทางด้านขวามือที่ตรงกับ

ความคิดของท่านมากที่สุด แบบสอบถามนี้แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

จริงที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด
จริง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมาก
จริงบ้าง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านบ้างเป็นไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อย
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อยที่สุด

ข้อความ	จริง ที่สุด	จริง	จริง บ้าง	จริง น้อย	จริงน้อย ที่สุด
พฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติต่อครู					
0 ข้าพเจ้าเชื่อฟังคำพูดของครู					
00 ข้าพเจ้าไม่ชอบทำตามคำสั่งสอนของครู					
พฤติกรรมที่ผู้ครูปฏิบัติต่อนักเรียน					
0 ครูมีเหตุผลต่อข้าพเจ้าดี					
00 ครูเข้มงวด ไม่เป็นกันเองกับข้าพเจ้า					

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ข้อความที่มีความหมายทางบวกให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน

2. ข้อความที่มีความหมายทางลบให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (วิเชียร เกตุสิงห์ 2538:9)

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 5.00 หมายถึง สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูดีพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 2.49 หมายถึง สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูไม่ดี

ตอนที่ 7 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

7.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารงานวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

7.2 ผู้วิจัยศึกษาแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนของ ประกายทิพย์ พิชัย (2539)

7.3 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองจากความรู้ที่ได้จากข้อ 7.1 และ 7.2 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคอร์ท (Likert scale type) ได้แก่ จริงที่สุด จริง จริงบ้าง จริงน้อย และจริงน้อยที่สุด

ตัวอย่างแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นทางด้านขวามือที่ตรงกับความคิดของท่านมากที่สุด แบบสอบถามนี้แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

จริงที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมากที่สุด
จริง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านมาก
จริงบ้าง	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านบ้างไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อย
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง	ตรงกับข้อเท็จจริงของท่านน้อยที่สุด

ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
0 เพื่อนให้ความช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันกับข้าพเจ้าในการเรียน					
00 ข้าพเจ้าช่วยเหลือเพื่อนเสมอ					

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ข้อความที่มีความหมายทางบวกให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน

2. ข้อความที่มีความหมายทางลบให้คะแนนดังนี้

จริงที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน
จริง	ให้คะแนน	2 คะแนน
จริงบ้าง	ให้คะแนน	3 คะแนน
จริงน้อย	ให้คะแนน	4 คะแนน
จริงน้อยที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน

เกณฑ์การความหมายแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน (วิเชียร เกตุสิงห์ 2538:9)

- คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 5.00 หมายถึง สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนดี
- คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนดีพอใช้
- คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 2.49 หมายถึง สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนไม่ดี

ตอนที่ 8 แบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

8.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารงานวิจัย และนิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

8.2 ผู้วิจัยศึกษาแบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ มารศรี สีมวรพงศ์พันธุ์ (2546)

2.3 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากความรู้ที่ได้จากข้อ 2.1 และ 2.2 ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคอร์ท (Likert scale type)

ตัวอย่างแบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ก. ด้านความคิด

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำ เครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดของนักเรียนมากที่สุด
เห็นด้วย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดของนักเรียนมาก
ไม่แน่ใจ	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนบ้าง และบางครั้งก็ไม่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน
ไม่เห็นด้วย	หมายถึง	ข้อความนั้นไม่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมาก
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง	ข้อความนั้นไม่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

ข้อความ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
0 นักเรียนคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์สำหรับนักเรียน					
00 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นการฝึกการแก้ปัญหา					

ข. ด้านความรู้สึก

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำ เครื่องหมาย ☐ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุด

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของนักเรียนมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของนักเรียนมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของนักเรียนบ้าง

แต่ไม่มากนัก

น้อย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของนักเรียนน้อย
 น้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกที่เป็นจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
0 ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท					
00 ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่สนุกสนาน					

ค. ด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรม

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับกรกระทำของท่านมากที่สุด

เป็นประจำ	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนทุกครั้ง
บ่อยครั้ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนบ่อยมากแต่ไม่ทุกครั้ง
บางครั้ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนบ้างและบางครั้งก็ไม่ตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน
นานๆครั้ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนน้อยครั้ง
ไม่เคยเลย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนน้อยครั้งจนแทบจะไม่เกิดขึ้นเลย

ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคยเลย
0 ข้าพเจ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อแข่งขันกับเพื่อน					
00 ข้าพเจ้าไม่เคยขาดเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เลยถ้าไม่จำเป็น					

เกณฑ์การแปลผล

1. ข้อความที่มีความหมายทางบวกให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง มากที่สุด เป็นประจำ	ให้คะแนน	5 คะแนน
เห็นด้วย มาก บ่อย	ให้คะแนน	4 คะแนน
ไม่แน่ใจ ปานกลาง บางครั้ง	ให้คะแนน	3 คะแนน
ไม่แน่ใจ น้อย น้อยครั้ง	ให้คะแนน	2 คะแนน
ไม่เห็นด้วย น้อยที่สุด น้อยครั้งที่สุด	ให้คะแนน	1 คะแนน

2. ข้อความที่มีความหมายทางลบให้คะแนนดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง มากที่สุด เป็นประจำ	ให้คะแนน	1คะแนน
เห็นด้วย มาก บ่อย	ให้คะแนน	2 คะแนน
ไม่แน่ใจ ปานกลาง บางครั้ง	ให้คะแนน	3 คะแนน
ไม่แน่ใจ น้อย น้อยครั้ง	ให้คะแนน	4 คะแนน
ไม่เห็นด้วย น้อยที่สุด น้อยครั้งที่สุด	ให้คะแนน	5 คะแนน

เกณฑ์การแปลผลแบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (วิเชียร เกตุสิงห์, 2538:9)

คะแนนเฉลี่ย 3.75 – 5.00 หมายถึง มีทัศนคติทางบวกต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 คะแนนเฉลี่ย 2.26 – 3.74 หมายถึง มีทัศนคติปานกลางต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
 คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 2.25 หมายถึง มีทัศนคติทางลบต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. หาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) ของแบบสอบถาม โดยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ได้แก่ รองศาสตราจารย์เวชณี กริทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรพรรณรัตน์ พลอยเลื่อมแสง และอาจารย์วไลลักษณ์ พงษ์โสภา เป็นผู้ตรวจสอบความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา ข้อคำถาม และภาษาที่ใช้แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปทดลองใช้

2. หาอำนาจจำแนกรายข้อ โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (TRY OUT) กับนักเรียนโรงเรียนวัดทองใน เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดและนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ โดยใช้เทคนิค 25% กลุ่มสูง – กลุ่มต่ำ แล้วทดสอบด้วย t – test และเลือกเฉพาะข้อที่มีค่า t นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มาใช้เป็นแบบสอบถามได้ผลดังนี้

2.1 ตอนที่ 2 แบบสอบถามบุคลิกภาพ มี 16 ข้อ มีค่า t ระหว่าง 2.353 – 4.513

2.2 ตอนที่ 3 แบบสอบถามนิสัยทางการเรียนมี 19 ข้อ มีค่า t ระหว่าง 2.366 – 7.071

2.3 ตอนที่ 4 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองมี 18 ข้อ มีค่า t ระหว่าง 2.238–7.638

2.4 ตอนที่ 5 แบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนมี 17 ข้อ มีค่า t ระหว่าง 2.183 – 5.292

2.5 ตอนที่ 6 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูมี 17 ข้อ มีค่า t ระหว่าง 2.923 – 9.674

2.6 ตอนที่ 7 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนมี 15 ข้อ มีค่า t ระหว่าง 2.220 – 8.641

2.7 ตอนที่ 8 แบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มี 31 ข้อ มีค่า t ระหว่าง 2.170 – 7.937

3. หาค่าความเชื่อมั่น(Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่ได้เลือกไว้ในข้อ 2 มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา(α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ผลดังนี้

3.1 ตอนที่ 2 แบบสอบถามบุคลิกภาพ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .799

3.2 ตอนที่ 3 แบบสอบถามนิสัยทางการเรียนมี มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .788

3.3 ตอนที่ 4 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .762

3.4 ตอนที่ 5 แบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .784

3.5 ตอนที่ 6 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .814

3.6 ตอนที่ 7 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .845

3.7 ตอนที่ 8 แบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .863

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไปยังโรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร เพื่อนำไปขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ

2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองจำนวน 307 ฉบับ โดยชี้แจงวัตถุประสงค์และขอความร่วมมือ ในการตอบแบบสอบถาม ระหว่างวันที่ 16 มีนาคม 2548 ถึงวันที่ 17 มีนาคม 2548 ได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาครบทุกฉบับ

3. ผู้วิจัยคัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่ตอบข้อมูลครบทุกข้อ ปรากฏว่าสมบูรณ์จำนวน 273 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 87 ของแบบสอบถามทั้งหมด จึงนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน โดยคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัวและด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1
3. วิเคราะห์องค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัวและด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ
 - 2.1 การหาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อของแบบสอบถาม โดยใช้เทคนิค 25% กลุ่มสูง – กลุ่มต่ำ โดยใช้สูตร $t - test$
 - 2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ($\infty -$ Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)
3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์สมมติฐาน ได้แก่
 - 3.1 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัวและด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (The Pearson Product Moment Correlation Coefficient)
 - 3.2 วิเคราะห์องค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัวและด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อโดยการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการค้นคว้า

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีตัวแปรอิสระทั้งหมด 23 ตัว ตัวแปรตาม คือ ทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมาย ดังนี้

X_1	แทน	เพศชาย
X_2	แทน	เพศหญิง
X_3	แทน	อายุ
X_4	แทน	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
X_5	แทน	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
X_6	แทน	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
X_7	แทน	ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม
X_8	แทน	เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์
X_9	แทน	ไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์
X_{10}	แทน	รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง
X_{11}	แทน	ระดับการศึกษาของผู้ปกครองต่ำกว่าปริญญาตรี
X_{12}	แทน	ระดับการศึกษาของผู้ปกครองระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า
X_{13}	แทน	สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง โสด
X_{14}	แทน	สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง คู่
X_{15}	แทน	สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง หม้าย หย่า หรือแยกกันอยู่
X_{16}	แทน	ทำเลที่อยู่อาศัยใกล้ร้านเกมคอมพิวเตอร์
X_{17}	แทน	ทำเลที่อยู่อาศัยไกลร้านเกมคอมพิวเตอร์
X_{18}	แทน	บุคลิกภาพ
X_{19}	แทน	นิสัยทางการเรียน
X_{20}	แทน	สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง
X_{21}	แทน	ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน
X_{22}	แทน	สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู
X_{23}	แทน	สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน
Y	แทน	ทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
$\hat{Y}$	แทน	ทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ
Z	แทน	ทักษะคิดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน
R	แทน	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบพหุคูณ

R^2	แทน	กำลังสองค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบพหุคูณ
b	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของการถดถอยของการพยากรณ์ ซึ่งพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ
β	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของการถดถอยของการพยากรณ์ ซึ่งพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน F - distribution
a	แทน	ค่าคงที่ของสมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ
N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
SS	แทน	Sum of Squares
MS	แทน	Mean Squares
SE	แทน	ความคลาดเคลื่อนของการประมาณค่าพารามิเตอร์
df	แทน	degree of freedom

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. สถิติวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

2.1 การหาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายชื่อของแบบสอบถาม โดยใช้เทคนิค 25% กลุ่มสูง – กลุ่มต่ำ โดยใช้สูตร $t - test$

1.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (∞ – Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์สมมติฐาน ได้แก่

3.1 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัวและด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (The Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

3.2 วิเคราะห์องค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัวและด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน ที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อโดยการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

การเสนอผลการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอผลการศึกษาค้นคว้าตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 จำนวนและร้อยละของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้น ประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง และทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย

ตอนที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร ได้แก่ ผลการเรียนรู้เฉลี่ยสะสม รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง บุคลิกภาพ นิสัยทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน และทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเพศ อายุ ระดับชั้น ผลการเรียนรู้เฉลี่ยสะสม ประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง ทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย บุคลิกภาพ นิสัยทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

ผลการศึกษาค้นคว้า

ตอนที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้น ประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง และทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้น ประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง และทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย

ตัวแปร	ระดับของตัวแปร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	144	52.7
	หญิง	129	47.3
	รวม	273	100.0
	รวม	273	100.0
2. ระดับชั้น	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	95	34.8
	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	85	31.1
	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	93	34.1
	รวม	273	100.0
3. ประสบการณ์การเล่น เกมคอมพิวเตอร์	เคย	247	90.5
	ไม่เคย	26	9.5
	รวม	273	100.0
4. ระดับการศึกษาของผู้ ปกครอง	ต่ำกว่าปริญญาตรี	235	86.1
	ปริญญาตรีหรือสูงกว่า	38	13.9
	รวม	273	100.0
5. สถานภาพสมรสของผู้ ปกครอง	โสด	13	4.8
	คู่	212	77.7
	หม้าย หย่า หรือแยกกัน อยู่	48	17.6
	รวม	273	100.0
6. ทำเลที่ตั้งของที่อยู่ อาศัย	ใกล้ร้านเกมคอมพิวเตอร์	130	47.6
	ไกลร้านเกมคอมพิวเตอร์	143	52.4
	รวม	273	100.0

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้างนี้ มีจำนวนทั้งสิ้น 273 คน ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชาย คิดเป็นร้อยละ 52.7 รองลงมาคือนักเรียนหญิง คิดเป็นร้อยละ 47.3

เมื่อจำแนกตามระดับชั้น พบว่า ส่วนใหญ่เป็นระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 34.8 รองลงมาเป็นระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 34.1 และน้อยที่สุดเป็นชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 31.1

เมื่อจำแนกตามประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ส่วนใหญ่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 90.5 รองลงมาคือไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 9.5

เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษาของผู้ปกครอง พบว่า ส่วนใหญ่ระดับการศึกษาของผู้ปกครองต่ำกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 86.1 รองลงมาคือระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า คิดเป็นร้อยละ 13.9

เมื่อจำแนกตามสถานภาพสมรสของผู้ปกครองพบว่า ส่วนใหญ่คือ สถานภาพคู่ คิดเป็นร้อยละ 77.7 รองลงมาคือสถานภาพ หม้าย หย่า หรือแยกกันอยู่ คิดเป็นร้อยละ 17.6 และน้อยที่สุดคือ สถานภาพโสด คิดเป็นร้อยละ 4.8

เมื่อจำแนกตามทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย พบว่า ส่วนใหญ่ทำเลที่ตั้งอยู่ใกล้ร้านเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 52.4 รองลงมาคืออยู่ใกล้ร้านเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 47.6

ตอนที่2 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร ได้แก่ ผลการเรียนรู้เฉลี่ยสะสม รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง บุคลิกภาพ นิสัยทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน และทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร ได้แก่ อายุ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายได้ของผู้ปกครอง บุคลิกภาพ นิสัยทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน และทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตัวแปร	N	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
X ₃ : อายุ	273	10.99	96.19	วัยเด็ก
X ₇ : ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม	273	2.57	.51104	ปานกลาง
X ₁₀ : รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง	273	9863	6983.625	ปานกลาง
X ₁₈ : บุคลิกภาพ	273	3.27	.348	แบบเอ
X ₁₉ : นิสัยทางการเรียน	273	3.48	.502	ดี
X ₂₀ : สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง	273	3.84	.530	ดี
X ₂₁ : ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน	273	3.80	.512	ดี
X ₂₂ : สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู	273	3.78	.456	ดี
X ₂₃ : สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน	273	3.80	.698	ดี
Y : ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	273	3.44	.495	ปานกลาง

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ สำนักงานเขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 273 คน มีอายุอยู่ในช่วงวัยเด็ก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับปานกลาง ผู้ปกครองมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ในระดับปานกลาง มีบุคลิกภาพแบบเอ มีนิสัยทางการเรียนในระดับดี มีสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองอยู่ในระดับดี ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนอยู่ในระดับดี สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูมีค่าเฉลี่ย 3.78 แสดงว่ามีสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูอยู่ในระดับดี มีสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนอยู่ในระดับดี และมีทัศนคติปานกลางต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเพศ อายุ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รายได้ของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง ทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย บุคลิกภาพ นิสัยทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 แสดงผลการศึกษาคำความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพศ อายุ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประสิทธิภาพการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รายได้ของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง ทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย บุคลิกภาพ นิัยทางการเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดป่ากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₈	X ₉	X ₁₀	X ₁₁	X ₁₂	X ₁₃	X ₁₄	X ₁₅	X ₁₆	X ₁₇	X ₁₈	X ₁₉	X ₂₀	X ₂₁	X ₂₂	X ₂₃	Y
X ₁	1.00	-.985**	.019	-.032	.034	.001	-.026	.268**	-.268**	-.090	-.084	.084	.039	.085	.071	.124*	-.124*	-.113	-.228**	-.254**	-.157**	-.240**	-.177**	.225**
X ₂		1.00	-.019	.032	-.018	-.015	.276**	-.268**	.268**	.090	.084	-.084	-.039	.085	-.071	-.139*	.139*	.125*	.228**	.250**	.158**	.238**	.178**	-.216**
X ₃			1.00	-.705	-.024	.732**	-.298**	.148*	-.148*	.014	.038	-.038	-.068	-.032	.072	.084	-.084	-.038	-.135*	.007	.062	.017	.110	-.068
X ₄				1.00	-.0491	-.525**	.198**	-.182**	.182**	-.043	-.062	.062	.053	.004	-.034	-.127*	.127*	-.073	.059	-.097	-.139*	-.053	-.190**	.022
X ₅					1.00	-.483**	.012	.110	-.110	-.037	.019	-.019	.035	-.057	.043	.119*	-.119	.097	.066	.087	.031	-.029	.001	.055
X ₆						1.00	-.210**	.075	-.075	.079	.043	-.043	-.088	.052	.007	.011	-.011	-.021	-.085	.012	.110	.082	.190**	-.076
X ₇							1.00	-.227**	.227**	.078	.034	-.034	.007	.169**	-.179**	-.172**	.172**	.059	.175**	.218**	.162**	.171**	.048	-.081
X ₈								1.00	-.100**	-.045	.086	-.086	.014	-.114	.117	-.184**	-.184**	-.129*	.331**	-.051	-.129*	-.188**	-.107	.263**
X ₉									1.00	.045	-.086	-.086	-.014	.114	-.117	-.184**	.184**	.129*	.331**	.051	.129*	.188**	.107	-.263**
X ₁₀										1.00	-.164**	.164**	.096	.188**	-.152*	-.070	.070	.110	.138*	.111	.050	.042	.115	.050
X ₁₁											1.00	-.100**	-.159**	.038	.047	.044	-.044	-.042	-.024	-.038	.105	-.048	-.110	.034
X ₁₂												1.00	1.59**	-.038	-.047	-.044	.044	.042	.024	.038	-.105	.048	.110	-.034
X ₁₃													1.00	-.417**	-.108	.097	-.097	.078	.026	-.097	-.105	-.061	-.075	-.044
X ₁₄														1.00	-.861**	-.034	.034	.087	.102	-.002	.014	.000	.032	-.019
X ₁₅															1.00	-.017	.017	-.117	-.087	.056	.044	.034	.007	.046
X ₁₆																1.00	-.100**	-.029	-.011	-.005	-.048	-.112	-.078	-.002
X ₁₇																	1.00	.029	.011	.065	.048	.112	.079	.002
X ₁₈																		1.00	.546**	.383**	.403**	.388**	.306**	-.017
X ₁₉																			1.00	.438**	.463**	.559**	.384**	.084
X ₂₀																				1.00	.545**	.546**	.406**	-.014
X ₂₁																					1.00	.675**	.563**	.143*
X ₂₂																						1.00	.618**	.188**
X ₂₃																							1.00	.169**
Y																								1.00

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่า องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 4 องค์ประกอบ คือ เพศชาย (X_1) ประสบการณ์เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (X_8) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (X_{22}) และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน (X_{23}) และอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 1 องค์ประกอบคือ ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน (X_{21})

องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ทางลบต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 2 องค์ประกอบ คือ เพศหญิง (X_2) ประสบการณ์ไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (X_9)

องค์ประกอบที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มี 16 องค์ประกอบ คือ ส่วนตัวแปรอายุ (X_3) ระดับชั้นทุกระดับชั้น (X_4 - X_6) ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (X_7) รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง (X_{10}) ระดับการศึกษาของผู้ปกครองทุกระดับ (X_{11} - X_{12}) สถานภาพของผู้ปกครองทุกสถานภาพ (X_{13} - X_{15}) ทำเลที่อยู่อาศัยทั้งไกลและใกล้ (X_{16} - X_{17}) บุคลิกภาพ (X_{18}) นิสัยทางการเรียน (X_{19}) และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง (X_{20})

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เพื่อค้นหาตัวพยากรณ์ที่สามารถพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Stepwise Multiple Regression Analysis) ดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 แสดงผลการองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
Regression	3	14.373	2.3955	12.192**
Residual	269	52.264	.196	
Total	272	66.637		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า มีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และแสดงการถดถอยพหุคูณขององค์ประกอบทั้ง 3 ตัว ดังแสดงในตาราง 6

ตาราง 6 แสดงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

องค์ประกอบ	b	SE _b	β	R	R ²	F
X ₂₂	.334	.084	.307	.357	.127	19.752**
X ₂₂ X ₂₀	-.160	.062	-.171	.433	.188	15.503**
X ₂₂ X ₂₀ X ₂₃	.101	.050	.143	.464	.216	12.192**
R = .464						
R ² = .216						
SE = .279						
a = 1.916						

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 6 พบว่า มีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเรียงลำดับจากองค์ประกอบที่มีอิทธิพลมากที่สุดไปยังองค์ประกอบที่มีอิทธิพลน้อยที่สุด ได้แก่ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (X₂₂) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง (X₂₀) และ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน (X₂₃) และตัวพยากรณ์ดังกล่าวสามารถรวมทำนายความแปรปรวนของทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ได้ร้อยละ 21.6

ในการสร้างสมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยนำค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์มาเขียนสมการได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยใช้คะแนนดิบ

$$\hat{Y} = 1.916 + .334 X_{22} - .160 X_{20} + .101 X_{23}$$

สมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยใช้คะแนนมาตรฐาน

$$Z = .307 X_{22} - .171 X_{20} + .143 X_{23}$$

บทที่ 5

บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว และด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาองค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว และด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร
3. เพื่อสร้างสมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. องค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว และด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียน วัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร
2. องค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว และด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนมีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการศึกษา

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2547 จำนวนทั้งสิ้น 615คน เป็นนักเรียนชาย 329คน และนักเรียนหญิง 286 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 307 คน เป็นนักเรียนชายจำนวน 164 คน นักเรียนหญิงจำนวน 143 คน ที่มีความเชื่อมั่นร้อยละ 95 (Yamane.1967: 886 – 887) ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นจากประชากร (Stratified random sampling) โดยใช้ระดับชั้นและเพศเป็นชั้น (Strata)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ แบบสอบถามองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร แบ่งออกเป็น 8 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม ประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง การศึกษาของผู้ปกครอง สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง และทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย

ตอนที่ 2 แบบสอบถามบุคลิกภาพ เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale)

ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 16 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .799

ตอนที่ 3 แบบสอบถามนิสัยทางการเรียนเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 19 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .788

ตอนที่ 4 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 18 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .762

ตอนที่ 5 แบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 17 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .784

ตอนที่ 6 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 17 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .814

ตอนที่ 7 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 15 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .845

ตอนที่ 8 แบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) จำนวน 31 ข้อ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .863

การดำเนินการรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไปยังโรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร เพื่อนำไปขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ

2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองจำนวน 307 ฉบับ โดยชี้แจงวัตถุประสงค์และขอความร่วมมือ ในการตอบแบบสอบถาม ระหว่างวันที่ 16 มีนาคม 2548 ถึงวันที่ 17 มีนาคม 2548 ได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาครบทุกฉบับ

3. ผู้วิจัยคัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่ตอบข้อมูลครบทุกข้อ ปรากฏว่าสมบูรณ์ 273 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 87 ของจำนวนแบบสอบถามทั้งหมด จึงนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน โดยคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัวและด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ โดยการวิเคราะห์แบบหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (The Pearson Product Moment Correlation Coefficient)
3. วิเคราะห์องค์ประกอบด้านส่วนตัว ด้านครอบครัวและด้านสภาพแวดล้อมในโรงเรียนที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อโดยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Stepwise Multiple Regression Analysis)

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 4 องค์ประกอบ คือ เพศชาย (X_1) ประสบการณ์เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (X_8) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (X_{22}) และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน (X_{23}) และอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 1 องค์ประกอบคือ ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน (X_{21})
2. องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ทางลบต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 2 องค์ประกอบ คือ เพศหญิง (X_2) ประสบการณ์ไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (X_9)
3. องค์ประกอบที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มี 16 องค์ประกอบ คือ ส่วนตัวแปรอายุ (X_3) ระดับชั้นทุกระดับชั้น (X_4 - X_6) ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (X_7) รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง (X_{10}) ระดับการศึกษาของผู้ปกครองทุกระดับ (X_{11} - X_{12}) สถานภาพของผู้ปกครองทุกสถานภาพ (X_{13} - X_{15}) ทำเลที่อยู่อาศัย

ทั้งใกล้และไกล ($X_{16} - X_{17}$) บุคลิกภาพ (X_{18}) นิสัยทางการเรียน (X_{19}) และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง (X_{20})

4. ตัวพยากรณ์ที่ดีในการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยเรียงลำดับตัวพยากรณ์ที่ส่งผลมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ได้แก่ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (X_{22}) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง (X_{20}) และ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน (X_{23}) และตัวพยากรณ์ดังกล่าวสามารถร่วมทำนายความแปรปรวนของทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ได้ร้อยละ 21.6

5. สมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยนำค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์มาเขียนสมการได้ดังนี้

5.1 สมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยใช้คะแนนดิบ

$$\hat{Y} = 1.916 + .334 X_{22} - .160 X_{20} + .101 X_{23}$$

5.2 สมการพยากรณ์ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยใช้คะแนนมาตรฐาน

$$Z = .307 X_{22} - .171 X_{20} + .143 X_{23}$$

อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่สรุปข้างต้น พบว่า

1. องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 4 องค์ประกอบ คือ เพศชาย (X_1) ประสบการณ์เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (X_8) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (X_{22}) และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน (X_{23}) และอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 1 องค์ประกอบคือ ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน (X_{21}) โดยอภิปรายผลได้ดังนี้

1.1 เพศชาย มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เพศชายมีทัศนคติต่อเกมคอมพิวเตอร์ในทางบวกโดยเพศชายจะมีความสนใจ กระตือรือร้นและชอบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง ทั้งนี้เพราะ เพศมีความสัมพันธ์โดยตรงต่อการตัดสินใจในการทำกิจกรรมต่างๆ ระหว่างเพศชายและหญิงจะมีความสนใจในกิจกรรมต่างกัน โดยเฉพาะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งนักเรียนเพศชายจะชอบที่ละทดลอง และเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ลักษณะของสังคมไทยเราก็มีส่วนเกี่ยวข้องด้วยที่ว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นค่อนข้างจะเป็นการละเล่นที่เหมาะสมกับเพศชายมากกว่าเพศหญิง ดังนั้นเพศหญิงจึงมีโอกาสน้อยที่จะได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่เหมือนกับเพศชายที่ได้มีโอกาสเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่เป็นประจำ ดังนั้นเพศชายจึงมีทัศนคติทางบวกต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัยในครั้งนี้ สอดคล้องกับ สมบัติ สุขสมบูรณ์ (2540 : 59) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในอาชีพของชายและหญิง พบว่า เพศชายและหญิง มีความสนใจในอาชีพแตกต่างกัน กล่าวคือ เพศชายสนใจในอาชีพเกี่ยวกับเครื่องยนต์กลไก กิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ การเมือง ทหาร และอาชีพที่มีลักษณะโลดโผน ตื่นเต้น ส่วนเพศหญิงจะสนใจอาชีพเกี่ยวกับศิลปะ ดนตรี กิจกรรมทางวรรณคดี บัญชี ครูและงานด้านสังคมสงเคราะห์ อาจสรุปได้ว่าเพศ เป็นองค์ประกอบที่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยเพศชายจะมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1.2 ประสพการณ์เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 แสดงว่าประสพการณ์เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลให้เกิดทัศนคติทางบวกต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะ นักเรียนที่ได้มีโอกาสหรือเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์มักจะให้ความสนใจกับเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าเนื่องจากได้ทดลองกับสิ่งที่แปลกใหม่ หลากหลาย จึงให้ความสนใจและมีทัศนคติที่ดีต่อเกมคอมพิวเตอร์ ตลอดจนมีแนวโน้มพฤติกรรมที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในโอกาสต่อไปอีกด้วย ซึ่งนักเรียนที่มีประสบการณ์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ถ้าหากได้รับคำแนะนำที่เหมาะสมจากผู้ใหญ่หรือผู้ปกครอง ก็จะเป็นผลดี แต่ถ้าหากเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยไม่ได้รับการแนะนำและไม่อยู่ในการควบคุมดูแลจากผู้ใหญ่ ก็อาจจะกลับกลายเป็นผลเสียได้

1.3 ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 แสดงว่า ลักษณะทางกายภาพของโรงเรียนที่ดีจะส่งผลทางบวกต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะ บรรยากาศทางการเรียนการสอนจะมีผลต่อทัศนคติในทางบวกและทางลบต่อทัศนคติต่อการเรียนได้ กล่าวคือลักษณะทางกายภาพในโรงเรียนจะส่งผลต่อสภาพจิตใจ สุขภาพจิตที่ดีในการเรียนของนักเรียน เด็กก็จะเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน มีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ต้องการทำความเข้าใจบทเรียน จนอาจทำให้สนใจและมีทัศนคติต่อสิ่งอื่นลดลงหรือเพิ่มขึ้น รวมทั้งทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับแนวความคิดของวาสนา พิทักษ์สาธิต (2527: 77-79) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของนักเรียน สภาพการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสภาพแวดล้อมทางบ้าน กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณระหว่างตัวแปรด้านลักษณะของนักเรียน สภาพการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสภาพแวดล้อมทางบ้าน กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทุกกลุ่มวิชา ของนักเรียนจากโรงเรียนขนาดใหญ่และโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษมีค่า .90 และ .93 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ สรุปได้ว่า บรรยากาศการเรียนการสอน ในชั้นเรียน สัมพันธภาพของนักเรียนกับครู และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน มีอิทธิพลต่อการเรียนของนักเรียนและน่าจะส่งผลต่อทัศนคติของนักเรียนด้วย

1.4 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูมีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 แสดงว่า สัมพันธภาพระหว่างนักเรียน

กับครูที่ดีส่งผลต่อทัศนคติทางบวกต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะ นักเรียนมีความคิดเห็น ว่าวิธีการสอนของครูทำให้นักเรียนสนใจ ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา ที่สอน และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังได้รับคำแนะนำและ คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ รวมถึงเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย นักเรียนก็จะให้ความสนใจกับการ เรียนการสอนและมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับ มูลี (Mouly. 1965:478) ที่กล่าวว่า องค์ประกอบ อื่นๆ ในชั้นเรียนที่มีผลต่อการเรียนรู้และสุขภาพจิตของนักเรียน ได้แก่ หลักสูตร ระเบียบวินัย การ สอนของครู อารมณ์ของครูและนักเรียน และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ไทเลอร์ (Tyler. 1964:16) ที่ได้ศึกษาพบว่า สัมพันธภาพระหว่างครูกับนักเรียนที่ดีในอุดมคตินั้นครูจะต้องมีการสื่อความเข้าใจ ที่ดีกับนักเรียน

1.5 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติต่อ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 แสดงว่าสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนัก เรียนกับเพื่อนส่งผลให้มีทัศนคติทางบวกต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เพราะเพื่อนมีอิทธิพลต่อ การอยู่ในสังคมภายในโรงเรียนของนักเรียนเกี่ยวกับการทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งการเรียนตลอดจนถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนต้องมีการสื่อสารติดต่อซึ่งกันและกัน มีการปรึกษาแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนและการทำกิจกรรมร่วมกัน มีกิจกรรมสันทนาการ เช่นการเล่นกีฬา การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ การร้องเพลง เป็นต้น ซึ่งสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนไม่ดีก็จะส่ง ผลกระทบทำให้เด็กเกิดความเครียด ขาดความร่วมมือในการทำกิจกรรม นอกจากนี้กลุ่มเพื่อนก็มี อิทธิพลในการชักจูงให้มีทัศนคติในเรื่องต่างๆ ด้วย

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของพยอม ธีณูรส (2540:106-107) ที่ได้ พบว่า สภาพห้องเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน สภาพโรงเรียน และลักษณะสถานที่ภายนอกห้องเรียน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการปรับตัวด้าน การเรียนของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์ทางลบต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 2 องค์ประกอบ คือ เพศหญิง (X_2) ประสบการณ์ไม่เคยเล่น เกมคอมพิวเตอร์ (X_9) อภิปรายผลได้ดังนี้

2.1 เพศหญิง มีความสัมพันธ์ทางลบกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 อาจเป็นเพราะว่านักเรียนหญิงไม่ค่อยจะสนใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และไม่ค่อยมีโอกาสเล่นเกมคอมพิวเตอร์เท่าไรนัก นอกจากนี้ยังอาจจะได้รับข้อมูลที่เป็นผลเสียที่ เกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มา จึงทำให้มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สอดคล้อง กับ งานวิจัยของ สุขแก้ว คำสอน (2531 : 97 – 98) ที่ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการไม่ศึกษาต่อ ระดับมัธยมศึกษาของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย พบว่าเพศหญิง มีการศึกษาต่อและมีทัศนคติต่อการ ศึกษามากกว่าเพศชาย

2.2 ประสพการณ์ไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางลบกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 อาจเนื่องมาจากนักเรียนที่ไม่มีโอกาสที่ได้ทดลองเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพราะสาเหตุต่างๆ เช่น ถูกควบคุมจากผู้ปกครอง หรือได้รับรู้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องผลเสียอันเกิดจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และอื่นๆ จึงไม่เคยได้รับรู้ถึงประโยชน์และความสนุกสนานจากเกมคอมพิวเตอร์จึงมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3. องค์ประกอบที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มี 16 องค์ประกอบ คือ ส่วนตัวแปรอายุ (X_3) ระดับชั้นทุกระดับชั้น ($X_4 - X_6$) ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (X_7) รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง (X_{10}) ระดับการศึกษาของผู้ปกครองทุกระดับ ($X_{11} - X_{12}$) สถานภาพของผู้ปกครองทุกสถานภาพ ($X_{13} - X_{15}$) ทำเลที่อยู่อาศัยทั้งใกล้และไกล ($X_{16} - X_{17}$) บุคลิกภาพ (X_{18}) นิสัยทางการเรียน (X_{19}) และสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง (X_{20}) อภิปรายผลได้ดังนี้

3.1 อายุ (X_3) ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แสดงว่านักเรียนที่มีอายุต่างๆ กันในระดับช่วงชั้นที่ 2 มีทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ต่างกัน อาจเนื่องมาจากเป็นช่วงอายุต่างกันไม่มากนัก กล่าวคือ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจะมีอายุใกล้เคียงกัน ห่างกันไม่เกิน 5 ปี ด้วยความห่างของอายุที่ไม่มากนักจึงทำให้ความคิด ความรู้สึกที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน

3.2 ระดับชั้นทุกระดับชั้น ($X_4 - X_6$) ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 อาจเป็นเพราะนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเรียนอยู่ในโรงเรียนเดียวกัน มีภูมิสำเนาใกล้เคียงกัน คือ อยู่บริเวณโรงเรียน ซึ่งหมายถึงสภาพแวดล้อมต่างๆ ก็ค่อนข้างจะคล้ายคลึงกัน จึงส่งผลทำให้ตัวแปรระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับ ความคิดเห็น ทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสอดคล้องกับ ณกุล ยิ้มศิริ (2546 : 59) ที่ศึกษาเรื่องตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน พบว่าในระดับชั้นต่างๆ ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกัน

3.3 ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (X_7) ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอาจเป็นเพราะผลการเรียนในระดับช่วงชั้นที่ 2 นั้น ส่วนมากได้มาจากการสอบเก็บคะแนนซึ่งความสนใจในเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์นั้นเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่อยู่นอกเหนือไปจากการเรียนและสอบในห้องเรียน จึงทำให้ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

3.4 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของผู้ปกครอง (X_{10}) ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อาจเนื่องมาจาก บางคนอาจมีความสนใจในการเล่นคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว ซึ่งการเล่นคอมพิวเตอร์นั้นส่วนมากแล้วจำเป็นต้องใช้เงิน ซึ่งเงินที่นักเรียนนำมาใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็จะได้มาจากผู้ปกครอง ซึ่งผู้ปกครองไม่ว่าจะมีรายได้มากหรือน้อย ก็มักจะไม่ขัดใจลูกหลานหรือนักเรียนที่จะนำมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งแสดงว่าไม่ว่าผู้ปกครองจะมีรายได้เฉลี่ยมากน้อย ระดับใดก็ตาม จะไม่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

สอดคล้องกับสวลี อาสาสุวรรณ (2536: 86) ที่ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาต่อ และการเข้าสู่ตลาดแรงงานของผู้จบหลักสูตรประถมศึกษา พบว่าปัจจัยด้านเศรษฐกิจของครอบครัวไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษาต่อและการเข้าตลาดแรงงาน

3.5ระดับการศึกษาของผู้ปกครองทุกระดับ ($X_{11} - X_{12}$) ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อาจเนื่องมาจากไม่ว่าผู้ปกครองจะมีความรู้มากน้อยหรือการศึกษาอยู่ในระดับใดก็ตาม ก็จะไม่สามารถที่จะยับยั้งความคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนได้ ดังนั้นระดับการศึกษาของผู้ปกครองทุกระดับ จึงไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

3.6สถานภาพของผู้ปกครองทุกสถานภาพ ($X_{13} - X_{15}$) ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน อาจเนื่องมาจาก ไม่ว่าผู้ปกครองจะมีสถานภาพโสด คู่ หรือหม้าย หรือหย่า หรือแยกกันอยู่ก็ตาม จะไม่กระทบกระเทือนมาถึงลูกหลาน หรือนักเรียนเลย จึงไม่ส่งผลกระทบใดๆ ต่อกิจกรรมที่นักเรียนสนใจหรือไม่สนใจ จึงทำให้ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 สอดคล้องกับณกุล ยัมศิริ (2546: 59) ที่ศึกษาเรื่องตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่น พบว่าสถานภาพสมรสของผู้ปกครองไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่น

3.7ทำเลที่อยู่อาศัยทั้งใกล้และไกล ($X_{16} - X_{17}$) ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 อาจเนื่องมาจาก ไม่ว่านักเรียนจะมีที่อยู่อาศัยใกล้หรือไกลกับร้านเกมคอมพิวเตอร์ก็ไม่มีผลต่อความสนใจในการเล่นคอมพิวเตอร์เพราะถ้ามีความสนใจแล้วก็สามารถที่จะเดินทางไปได้ และประกอบกับปัจจุบันนี้ร้านเกมคอมพิวเตอร์มีมาก ถึงแม้ว่านักเรียนจะต้องเดินทางมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก็ไม่ต้องเดินทางมาไกลมากจนส่งผลกระทบต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3.8บุคลิกภาพ (X_{18}) ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อาจเนื่องมาจาก เกมคอมพิวเตอร์นั้นเป็นสิ่งที่กำลังเป็นที่นิยม และแพร่หลายในกลุ่มนักเรียน ซึ่งไม่ว่านักเรียนจะมีบุคลิกภาพแบบใดก็ตาม ก็จะได้รับรู้และพบเห็นการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อยู่เสมอทั้งจากเพื่อนและสภาพแวดล้อม ดังนั้นบุคลิกภาพจึงไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

3.9 นิสัยทางการเรียน (X_{19}) ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อาจเนื่องมาจาก นิสัยทางการเรียนนั้นจะส่งผลกระทบเฉพาะต่อการเรียนของนักเรียนซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการใช้เวลาว่างและเป็นกิจกรรมนอกเหนือไปจากการเรียน จึงส่งผลให้ไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

3.10 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง (X_{20}) อาจเนื่องมาจาก ไม่ว่า

นักเรียนจะมีสัมพันธภาพที่ดีหรือไม่ดีต่อผู้ปกครอง นักเรียนก็ยังสามารถหาเวลาว่าง เพื่อศึกษาค้นคว้า หรือให้ความสนใจกับสิ่งที่ตนเองสนใจอยู่ เช่นเดียวกัน ไม่ว่านักเรียนและผู้ปกครองจะมีสัมพันธภาพอย่างไรก็จะไม่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

4. องค์ประกอบที่ร่วมกันทำนายหรือส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01เรียงจากองค์ประกอบที่ส่งผลมากที่สุดไปยังองค์ประกอบที่ส่งผลน้อยที่สุดตามลำดับองค์ประกอบที่ส่งผลมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง คือ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู (X_{22}) สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง (X_{20}) และ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน (X_{23}) และองค์ประกอบนี้สามารถร่วมทำนายความแปรปรวนของทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ได้ร้อยละ 21.6

4.1 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เป็นอันดับที่ 1 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก สัมพันธภาพคือกระบวนการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ที่ก่อให้เกิดความไว้วางใจ ความอบอุ่น รู้สึกปลอดภัย หากเกิดบรรยากาศดังกล่าว ก็จะส่งผลให้บุคคลมีการติดต่อหรือการสร้างสัมพันธภาพกันอย่างต่อเนื่อง การสร้างสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูที่ดี จะทำให้นักเรียนรัก เคารพและเชื่อฟังคำบอกกล่าวของครู โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันนักเรียนจะอยู่กับครูมากกว่าอยู่กับพ่อแม่ ดังนั้นการให้คำแนะนำของครู จัดว่าเป็นความสำคัญอย่างยิ่ง จึงทำให้สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลลนา พรหมสุวรรณ (2547: 65) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูส่งผลต่อความตั้งใจเรียนของนักเรียนเป็นอันดับที่ 1

4.2 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนเป็นอันดับที่ 2 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้เรียนที่มาจากครอบครัวที่ บิดามารดา คอยดูแลเอาใจใส่ มีสัมพันธภาพที่ดีต่อกันระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง นักเรียนก็จะได้รับคำแนะนำต่าง ๆ ตลอดจนคำปรึกษาในทุกเรื่องจากผู้ปกครอง รวมถึงเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย จึงทำให้เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกอบกุล รังสิยะโรจน์ (2527 : 47 – 48) ที่ศึกษาพบว่า สิ่งแวดล้อมทางบ้านและสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครองมีส่วนส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมด้านการเรียน ซึ่งบิดามารดา เป็นบุคคลที่มีส่วนส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม

4.3 สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนเป็นอันดับที่ 3 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นกลุ่มวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะถ้าวัยรุ่นประพฤติ ปฏิบัติกับเพื่อนได้อย่างเหมาะสม ทำให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อน สามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดีจึงทำให้วัยรุ่น อบอุ่นใจ มีความเชื่อมั่นในตนเอง ตลอดจนการมีความสุขเมื่ออยู่ที่โรงเรียนด้วย ดังนั้นกลุ่มเพื่อนจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน สอดคล้องกับลลนา พรหมสุวรรณ

(2547: 65) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่าสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนส่งผลต่อความตั้งใจเรียนของนักเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไปในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 เนื่องจากองค์ประกอบ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นอันดับแรก ดังนั้นผู้บริหาร ครู และผู้ที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักเรียนและครูเพื่อส่งเสริมทัศนคติที่เหมาะสมต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้กับนักเรียน

1.2 เนื่องจากองค์ประกอบ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นอันดับที่ 2 ดังนั้นผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง โดยจัดกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนและผู้ปกครองได้มีกิจกรรมร่วมกัน ตลอดจนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ถูกต้องต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้กับนักเรียน

1.3 เนื่องจากองค์ประกอบ สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นอันดับที่ 3 ดังนั้นผู้บริหาร ครู ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องควรดูแล และเอาใจใส่นักเรียนในเรื่องของการคบเพื่อน ตลอดจนให้ความรู้ความเข้าใจถึงผลดี และผลเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อส่งเสริมทัศนคติที่ถูกต้องต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้กับนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

2.1 ควรศึกษาองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มเติม นอกเหนือจากองค์ประกอบที่ศึกษามาแล้ว เช่นการปรับตัวด้านการเรียน เป็นต้น

2.2 ควรศึกษาองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา เป็นต้น

2.3 ควรเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีอื่นร่วมด้วย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ ควบคู่ไปกับแบบสอบถาม เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสูงษ์. (2528).จิตวิทยาการศึกษาฉบับปรับปรุงใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดศรีเดชา.
- กันยา สุวรรณแสง. (2533). การพัฒนาบุคลิกภาพและการปรับตัว. กรุงเทพฯ : บำรุงสถานส์.
- กาญจนา คำสุวรรณ.(2538). ความจำ. กรุงเทพฯ : สมิต.
- ก้าวไกล. (มีนาคม 2536).อิทธิพลของวีดีโอเกมกับการเรียนรู้. 3(11)
- กิติกร มีทรัพย์.(2534). จิตวิทยาแห่งความรัก. กรุงเทพฯ : ช.สมิต.
- ก่อ สวัสดิพานิชย์. (2517).วิชาชุดครูประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา วิชาชุดครู ตอน3 จิตวิทยา. กรุงเทพฯ : องค์การคำครูสภา.
- จงกล ศตะภูริ. (2500).บทบาทของครูที่จะช่วยเด็กวัยรุ่นให้เผชิญปัญหาชีวิต.วิทยานิพนธ์ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย .ถ่ายเอกสาร
- เฉลิมพล ศรีหงษ์ และเสถียร เหลืองอร่าม.(2521). ทศนคติของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ฉลอง ภิรมณ์รัตน์.(2531). จิตวิทยาปกติ. ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว วิทยาลัยครูภูเก็ต.
- เชิดศักดิ์ โฉวาสินธุ์. (2520).การวัดทัศนคติและบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ชูชีพ อ่อนโคกสูง. (2518). ทศนคติต่อการสอบสัมภาษณ์เพื่อเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน.
- ณกุล ยัมศิริ. (2546).ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่นในสถาบันการศึกษาเอกชน กรุงเทพมหานคร. ปริญญาโท กศ.ม.(จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.
- เดโช สนวนนท์.(2510). จิตวิทยาทั่วไป จิตวิทยาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ดวงใจ สมานสินและวราภรณ์ ธาระวานิช.(กันยายน – ธันวาคม 2510). การเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาระหว่างผู้ที่เล่นวีดีโอเกมและไม่เล่นวีดีโอเกม. ศึกษาศาสตรปริทัศน์. 12(3).
- ดวงเดือน ศาสตรภักทร. (2535). การเปรียบเทียบทฤษฎีพัฒนาการเด็ก. ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิพวรรณ กิตติวิบูลย์. (2522). การอบรมเลี้ยงดูและพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กก่อนวัยเรียนในกรุงเทพมหานคร. ปริญญาโท(กศ.ม.) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ .ถ่ายเอกสาร

นภาพร เมษรักษาวาณิช. (2541).ความสัมพันธ์ระหว่างนิสัยในการเรียน ทักษะคิดในการเรียน และสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร .ถ่ายเอกสาร.

นวลละอ อสุภาผล. (2527). ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ .

นิภา นิธยาน. (2530). การปรับตัวและบุคลิกภาพ : จิตวิทยาเพื่อการศึกษาและชีวิต. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

นิตยสารการศึกษา. (2000). ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย. 19 (54)

นุกูล กระจ่าย. (2536). เอกสารคำสอนวิชา คก 374 : คอมพิวเตอร์สำหรับธุรกิจ คหกรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ: ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร

บังอร ศรีดำ. (2543). การศึกษาเจตคติต่อการพัฒนาบุคลากรและความต้องการในการพัฒนาบุคลากรของพนักงานบริษัทโอเชียนกลาส จำกัด (มหาชน). ปรินิพนธ์(กศ.ม.) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ .ถ่ายเอกสาร

บุปผา ประทีปทอง (2542). ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติต่อการเรียนวิชาดนตรี – นาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร. ปรินิพนธ์ กศ.ม.(จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ .ถ่ายเอกสาร

ประกายทิพย์ พิชัย. (2539) ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง กรุงเทพมหานคร. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ .ถ่ายเอกสาร

ประดินันท์ อุปรมัย. (2523).การจัดบรรยากาศในชั้นเรียน. เอกสารการสอนชุดระบบการเรียนการสอน. วิทยาการการสอน. กรุงเทพฯ : สารมวลชน จำกัด .

ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2520).ทัศนคติ การวัด การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอนามัย . สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชย์. กรุงเทพฯ.

ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. (2527). รายงานการวิจัยรูปแบบการพัฒนาทัศนคติการประหยัดพลังงาน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปิยะรัตน์ นุชผ่องใส. (2530).ผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มที่มีต่อสัมพันธภาพระหว่างบุคคลของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร .ถ่ายเอกสาร

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2538)เอกสารประกอบการสอนวิชาทดสอบทางจิตวิทยา. ม.ป.ท.

- พรรณ (ชูชัย) เจนจิต. (2528).จิตวิทยาการเรียนการสอน : จิตวิทยาการศึกษาสำหรับครูในชั้นเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3 . กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์ .
- พะยอม ธัญธ. (2540). ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวด้านการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดสุพรรณบุรี. ปรินญาณิพนธ์กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2531).วิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ และทำปกเจริญผล.
- พัชนี วรกวิน. (2522).จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์ปากเกร็ด.
- พิษณุ กาญจนจุฑา. (2543). มือใหม่อยากเป็นเกมเมอร์. กรุงเทพฯ : จิตดีกรุ๊ป.
- ไพบูลย์ อินทริษา. (2511). การศึกษาถึงความต้องการและปัญหาในการปรับปรุงตัวเองของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาแบบประสม วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร ปีการศึกษา 2510. ปรินญาณิพนธ์(กศ.ม.) : วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร.
- มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์. (2546).พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษกและความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาและการแนะแนว) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร
- ยงยุทธ เปลี่ยนผดุง. (2542). การศึกษาคุณลักษณะบางประการของผู้ประกอบการเปลี่ยนแปลงสังคมจังหวัดลำพูน. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ระวีวรรณ ศรีบุญลือ. (2515). การศึกษาเพื่อติดตามผลผู้สำเร็จปรินญาการศึกษามหาบัณฑิตวิชาเอกฟิสิกส์(นิสิต) วิทยาลัยการศึกษา ปีการศึกษา 2508 – 2512. ปรินญาณิพนธ์กศ.ม. (ฟิสิกส์)กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร
- ละเมียด ลิ้มอักษร. (2525). เทคนิคการทำงานให้สำเร็จ. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.
- ลลนา พรหมสุวรรณ. (2547).การศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านส่วนตัว ด้านครอบครัว และด้านสิ่งแวดล้อม ในโรงเรียนกับความตั้งใจเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว) กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร
- วันเพ็ญ อายุการ.(2512). การศึกษาลักษณะและความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมที่แสดงออกถึงบุคลิกภาพเก็บตัวหรือแสดงตัวกับการยอมรับและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนวัยรุ่นในโรงเรียนรัฐบาลในจังหวัดธนบุรี. ปรินญาณิพนธ์กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร
- วรรณวิภา จำเริญดาราธมี. (2536).วิทยาการคอมพิวเตอร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- วารสารคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยการศึกษาฯ สหประชาชาติ. (มกราคม-มีนาคม 2538).27 (1).
- วาสนา พิทักษ์สาลิ. (2527).ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของนักเรียน สภาพการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสภาพแวดล้อมทางบ้าน กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในระดับ

- มัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ค.ม กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2538). ค่าเฉลี่ยกับการแปลความหมายเรื่องง่าย ๆ ที่บางครั้งก็พลาดได้.
- ข่าวสารการวิจัยทางการศึกษา 38 (3) : 8 - 11
- วิมลพร พันธุ์มนตรี. (2534). การสร้างแบบทดสอบวัดบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบที่สำคัญตามรูปแบบของกอร์ดอน. กรุงเทพฯ : ปรินซ์นิพนธ์กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร
- วิลาศ บุญทองขาว. (2527). บรรยายภาคการเรียนการสอนในโรงเรียนมัธยมศึกษาตามทัศนะของนักเรียน ครู และผู้บริหารเขตการศึกษา 4. ปรินซ์นิพนธ์กศ.ม. (จิตวิทยาและการแนะแนว) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วรภรณ์ แดงเจริญ. (2544) . ตัวแปรที่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการเลือกแหล่งอาหารเรื้อรังของนักเรียนเตรียมทหาร โรงเรียนเตรียมทหาร ในสังกัดกรมยุทธศึกษา กองบัญชาการทหารสูงสุด . ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร
- ศรีธรรม ธนะภูมิ. (2535). พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สมทรง สุวรรณเลิศ. (2514). T.A. กับงานป้องกันปัญหาส่งเสริมสุขภาพจิต. จิตวิทยาคลินิก. 24(1).
- สวลี อาชาสุวรรณ. (2532) . ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาต่อและการเข้าสู่ตลาดแรงงานของผู้จบหลักสูตรประถมศึกษา ปีการศึกษา 2529 จังหวัดสมุทรสาคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การศึกษาผู้ใหญ่) บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย . ถ่ายเอกสาร.
- สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม. (2521). จิตวิทยาในห้องเรียน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์ .
- สุนีย์ ธีรดากร. (2525). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ด .
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2526). จิตวิทยาการศึกษา. ครั้งที่ 2 . กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โสภา ชูพิกุลชัย. (2529). ความรู้เบื้องต้นทางจิตวิทยา. ม.ป.ท. : คณะสังคมศาสตร์ คณะมนุษย – ศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุวิมล เต็มสุนทร. (2525). ตัวแปรทางด้านจิตวิทยาที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร
- สุขแก้ว คำสอน. (2531). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการไม่ศึกษาต่อระดับมัธยมศึกษา ของนักเรียนเป้าหมายตามโครงการขยายโอกาสทางการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตชนบท ยากจน จังหวัดบุรีรัมย์. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การศึกษาผู้ใหญ่) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร
- อัจฉรา วงศ์วัฒนามงคล. (2533). ตัวแปรทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาต่อในระดับ

- บัณฑิตศึกษา. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การศึกษาผู้ใหญ่) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย.
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ .ถ่ายเอกสาร
- อัจฉรา วงศ์โสธร และคนอื่นๆ .(2528). รายงานการวิจัยเรื่องการศึกษาความสัมพันธ์ของวิชาเรียน
และความถนัดในการเรียนภาษาอังกฤษตามความสามารถของแต่ละบุคคล. กรุงเทพฯ :
สถาบันภาษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย .ถ่ายเอกสาร.
- Best , John W. (1981). *Research in Education*. Englewood Cliff . New Jersey :
Prentice Hall.
- Breckenridge , Marian Edgar. (1965). *Child development : Physical and psychologic growth
the school years*. Philadelphia : Saunders.
- Edward , Allen Louse. (1957). *Technique of Attitude Scale Construction*. New York :
Appleton – Crofts .
- Freud , Sigmund. (1959). *Group psychology and the analysis of the ego*. New York : W.W.
– Norton.
- Good , Cater V. (1945). *Dictionary of Education*. New York : McGraw – Hill Book Company ,
Inc.
- Holtzman , H. Wayne. (1969) .*Survey of Study Habits and Attitudes*. New York : John Wiley
and Sons .
- Holzman , Lois. (1997). *Schools for growth : radical alternatives to current educational
models*. Mahwah N.J. : Lawrence Erlbaum Associates.
- Likert , Rensis. (1967). *The human organization : its management and value*. New York :
Mcgraw – Hill.
- Mouly, George J. (1965) .*Psychology for Effective Teaching*. New York : HoltRinehart
and Winstons.
- Osgood , Charles E. George I. Suci and Percy H. Tannenbaum. (1957). *The Measurement
of Attitude*. Urbana : University of Illinois Press.
- Sears , David O. (1988). *Social psychology*. Englewood Cliffs. N.J. : Prentice – Hall.
- Strang , Harold R. (1993). *Teaching world : Simulated classroom challenges*. Allyn and
Bacon.
- Strother , George B.(1982). *Administration of continuing education*. Wadsworth.
- Symond , Percival Mallon. (1939). *The Psychology of parent – child relationships*.
New York : D . Appleton – Century – Crofts.
- Thurstone, L.L. (1967). *Attitude Theory and Measurement*. New York : John Wiley and
Sons.

Tyler , Leong E. (1963). *Test and measurements*. Englewood Cliffs : Prentice – Hall.

Wechsler , David. (1958). *The Measurement and Appraisal of Adult Intelligence*. 4th ed.

Battimore : The William & Wilkins Company.

Wrenn , C. Gilbert and Robert P. Larsen. (1969). *Studying Effectively*. Stanford : Stanford

University Press.

Yamane , Taro. (1970). *Statistic: An Introductory Analysis*. 2nd ed. Tokyo : Westtherhill Inc.

ภาคผนวก ก



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มศว โทร. 5731

ที่ ศร 0519.12/ 3265

วันที่ 18 มีนาคม 2548

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นายชนพงษ์ มุ่งไผ่ดี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์เรื่อง “องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร”

โดยมี อาจารย์พาสณา จตุรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ รองศาสตราจารย์เวรณี กรีทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์พรรณรัตน์ พลอยล้อมแสง และ อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โตภา เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ข้าราชการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามให้ นายชนพงษ์ มุ่งไผ่ดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เพ็ญศิริ จีระเชษฐกุล)

คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 0519.12/๑๐๐



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๗ มีนาคม 2548

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดปากบ่อ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม

เนื่องด้วย นายธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร” โดยมี อาจารย์พาสณา จุฑรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 จำนวน 273 คน ตอบแบบสอบถาม องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร ในระหว่างเดือนมีนาคม - เมษายน 2548

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นายธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี ได้เก็บข้อมูลในการทำสารนิพนธ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เพ็ญจิต จีระเชชากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-3212684

แบบสอบถาม

เรื่อง องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียน
วัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

แบบสอบถามประกอบด้วย 8 ได้แก่

- ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัว
- ตอนที่ 2 แบบสอบถามบุคลิกลักษณะ
- ตอนที่ 3 แบบสอบถามนิสัยทางการเรียน
- ตอนที่ 4 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง
- ตอนที่ 5 แบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน
- ตอนที่ 6 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู
- ตอนที่ 7 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน
- ตอนที่ 8 แบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2
โรงเรียนวัดปากบ่อ เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร นักเรียนสามารถแสดงความรู้สึก หรือความคิดเห็นได้
อย่างอิสระ คำตอบของนักเรียนไม่มีข้อใดถูกหรือผิด และไม่มีผลกระทบต่อการเรียน ในการตอบแบบสอบถาม
นักเรียนไม่ต้องลงชื่อของนักเรียน คำตอบทั้งหมดจะเก็บไว้เป็นความลับไม่มีการเปิดเผยให้ผู้อื่นทราบ

จึงขอให้นักเรียนตอบให้ตรงกับความรู้สึก และความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด โปรดตอบให้ครบ
ทุกข้อ

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้

นายธนพงษ์ มุ่งไผ่ดี

นิสิตปริญญาโท วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () ตามสถานการณ์ความเป็นจริง หรือเติมคำตอบลงใน....ให้ครบถ้วน

✓ 1. เพศ

() ชาย

() หญิง

✓ 2. อายุ.....ปี

3. ระดับชั้น

() ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

() ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

() ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4. ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม.....

✓ 5. ประสบการณ์การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

() เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์

() ไม่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์

✓ 6. ผู้ปกครองของนักเรียนมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนประมาณ บาท

✓ 7. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

() ต่ำกว่าปริญญาตรี

() ระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า

8. สถานภาพสมรสของผู้ปกครอง

() โสด

() คู่

() หม้าย หรือ หย่า หรือแยกกันอยู่

9. ทำเลที่ตั้งของที่อยู่อาศัย

- () ใกล้ร้านเกมคอมพิวเตอร์ หรือมีร้านเกมคอมพิวเตอร์อยู่ภายในรัศมี 500 เมตร
- () ใกล้ร้านเกมคอมพิวเตอร์ หรือไม่มีร้านเกมคอมพิวเตอร์อยู่ภายในรัศมี 500 เมตร

ตอนที่ 2 แบบสอบถามบุคลิกภาพ ✓

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

จริงที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด

จริง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมาก

จริงบ้าง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนบ้าง ไม่ตรงบ้าง

จริงน้อย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อย

จริงน้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
1	เมื่อนักเรียนมีนัด นักเรียนชอบไปถึงที่นัดหมายก่อน					
2	นักเรียนรู้สึกไม่พอใจถ้ามีคนมาขัดจังหวะในขณะที่นักเรียนไม่สามารถทำสิ่งที่นักเรียนตั้งใจไว้					
3	นักเรียนรู้สึกว่เสียเวลามากถ้าต้องรอซื้อของจากร้านที่ลูกค้าเยอะ					
4	นักเรียนรู้สึกไม่สบายใจ ถ้างานของนักเรียนเสร็จล่าช้า					
5	นักเรียนชอบทำงานที่ไม่ต้องเร่งรีบทำให้เสร็จ					
6	ถ้าเพื่อนที่นักเรียนนัดมาช้า นักเรียนจะรอได้โดยไม่โกรธมากนัก					
7	นักเรียนไม่ชอบทำงานหรือเล่นเกมที่ยากเกินความสามารถ					
8	เมื่อนักเรียนเริ่มต้นทำอะไรจะทำให้สำเร็จ					
9	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงาน					
10	ถ้ามีการบ้านที่นักเรียนทำไม่ได้ นักเรียนจะพยายามทำด้วยตนเองจนกว่าจะเสร็จ					
11	นักเรียนทำสิ่งต่าง ๆ ค่อนข้างช้า					
12	นักเรียนสามารถทนฟังคนที่พูดเป็นเวลานานได้					
13	นักเรียนทนไม่ได้ถ้าต้องทำงานกับคนที่ทำงานช้า					
14	นักเรียนรู้สึกอยากทำงานที่ต้องเร่งรีบแข่งกับเวลา					
15	นักเรียนไม่รู้สึหงุดหงิดเมื่อต้องต่อแถวซื้อขนม					

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
16	นักเรียนไม่โกรธเมื่อมีคนขัดจังหวะเวลาทำการบ้าน					
17	เพื่อน ๆ ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนเป็นคนจริงจังกับการทำงาน					
18	นักเรียนทำงานที่ใช้เวลานาน เช่น งานฝีมือ งานศิลปะ ได้โดยไม่เบื่อ					
19	นักเรียนไม่เบื่อหน่ายหากต้องทำงานซ้ำซาก					
20	เพื่อน ๆ ส่วนใหญ่คิดว่านักเรียนทำงานช้า					

ตอนที่ 3 แบบสอบถามนิสัยทางการเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด

จริงที่สุดหมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด
จริง	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมาก
จริงบ้าง	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนบ้าง ไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อย
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
1	<u>การแบ่งเวลาในการเรียน</u> นักเรียนแบ่งเวลาในแต่ละวันสำหรับอ่านหนังสือเรียน					
2	นักเรียนแบ่งเวลาในการทำการบ้าน					
3	เมื่อมีเวลารว่างนักเรียนใช้เวลาในการทบทวนบทเรียน					
4	เมื่อเลิกเรียนนักเรียนใช้เวลาคุยกับเพื่อนมากเกินไป					
5	นักเรียนเข้าเรียนสม่ำเสมอ					
6	<u>การทำการบ้าน</u> นักเรียนทำการบ้านที่รับมอบหมายเสร็จส่งทันเวลา					
7	นักเรียนช่วยทำกิจกรรมที่ครูมอบหมาย					
8	นักเรียนทำการบ้านด้วยตนเอง					
9	นักเรียนปรึกษาและทำการบ้านกับเพื่อนหลังจากเลิกเรียนแล้ว					
10	<u>การทบทวนบทเรียน</u> นักเรียนอ่านหนังสือทบทวนบทเรียนเมื่อมีเวลารว่าง					
11	นักเรียนอ่านหนังสือก่อนเข้านอน					
12	นักเรียนหาแบบทดสอบใหม่ๆนอกเหนือจากในหนังสือมาทดลองทำดูเสมอ					
13	นักเรียนทบทวนบทเรียนระหว่างรอผู้ปกครองมารับกลับบ้านตอนเย็น					
14	นักเรียนลองทำข้อสอบจากหนังสืออื่นเสมอ					

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
15	<u>การตั้งใจเรียน</u> เวลาเรียนนักเรียนตั้งใจฟังครูสอน					
16	นักเรียนมีสมาธิในการฟังครูสอน					
17	ข้าพเจ้าคุยกับเพื่อนขณะเรียนหนังสือ					
18	ในขณะที่เรียนหนังสือนักเรียนสนใจสิ่งอื่นๆที่อยู่รอบตัว					
19	นักเรียนใจลอยขณะฟังครูสอน					
20	เวลาเรียนนักเรียนจดบันทึกไม่ทัน					
21	นักเรียนเบื่อวิชาที่ต้องท่องจำ					
22	<u>การวางแผนการเรียน</u> นักเรียนเตรียมตัวอ่านหนังสือล่วงหน้าก่อนเข้าเรียน					
23	นักเรียนจัดตารางสอนมาโรงเรียนทุกวัน					
24	นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นในการเรียน					
25	นักเรียนทำสมาธิก่อนที่จะเข้าเรียนในชั้นเรียน					
26	นักเรียนวิเคราะห์ตนเองหลังจากเรียนเพื่อปรับปรุงในการเรียนครั้งต่อไป					

ตอนที่ 4 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด

จริงที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด

จริง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมาก

จริงบ้าง หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนบ้าง ไม่ตรงบ้าง

จริงน้อย หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อย

จริงน้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
1	<u>การปฏิบัติของนักเรียนต่อผู้ปกครอง</u> นักเรียนเคารพ เชื่อฟังคำแนะนำสั่งสอนของผู้ปกครอง					
2	นักเรียนปฏิบัติตามคำแนะนำสั่งสอนของผู้ปกครอง					
3	นักเรียนมักขอคำปรึกษากับผู้ปกครองเมื่อเกิดปัญหาขึ้นกับตนเอง					
4	นักเรียนมักขอคำปรึกษากับผู้ปกครองเมื่อมีปัญหาส่วนตัว					
5	นักเรียนปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้ปกครองในเรื่องการดำเนินชีวิต					
6	นักเรียนปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้ปกครองในเรื่องการวางแผนอนาคต					
7	นักเรียนขอคำแนะนำเกี่ยวกับการศึกษาจากผู้ปกครอง					
8	นักเรียนไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองแนะนำในเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
9	นักเรียนไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำใดๆ จากผู้ปกครอง					
10	นักเรียนช่วยเหลือผู้ปกครองทำงานบ้าน					
11	นักเรียนไม่ต้องรับผิดชอบงานภายในบ้าน					
12	นักเรียนไม่รบกวนผู้ปกครองเมื่อทำกำลังทำงานหรือกำลังยุ่ง					
13	นักเรียนตั้งใจเรียนเพื่อให้ผู้ปกครองภูมิใจ					
14	นักเรียนตั้งใจเรียนเพื่อให้ผู้ปกครองสบายใจ					

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
15	<u>การปฏิบัติของผู้ปกครองต่อนักเรียน</u> ผู้ปกครองให้ความรัก ความอบอุ่นแก่นักเรียน					
16	ผู้ปกครองให้ความเอาใจใส่ดูแลสุขภาพของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ					
17	ผู้ปกครองให้กำลังใจ ช่วยเหลือนักเรียนเมื่อเกิดปัญหาในทุกเรื่องด้วยความเต็มใจ					
18	ผู้ปกครองและนักเรียนมีกิจกรรมต่างๆ ที่ปฏิบัติร่วมกันอย่างสม่ำเสมอ					
19	ผู้ปกครองมักตัดสินใจเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวแทนนักเรียน					
20	ผู้ปกครองซักถามนักเรียนเมื่อกลับบ้านผิดเวลา					
21	ผู้ปกครองให้เงินในการใช้จ่ายส่วนตัวแก่นักเรียนอย่างจำกัดจำนวน					
22	ผู้ปกครองไม่ต้องการให้นักเรียนไปไหนมาไหนตอนกลางคืนถ้าไม่จำเป็น					
23	ผู้ปกครองซักถามเกี่ยวกับการคบเพื่อนของนักเรียน					
24	ผู้ปกครองให้คำแนะนำต่างๆ เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของนักเรียน					
25	ผู้ปกครองให้คำแนะนำต่างๆ เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน					
26	ผู้ปกครองไม่สนใจปัญหาใดๆ ที่เกิดขึ้นกับนักเรียนเลย					

ตอนที่ 5 แบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด

จริงที่สุดหมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด
จริง	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมาก
จริงบ้าง	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนบ้าง ไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อย
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
1	<u>สถานที่เรียน</u> ลักษณะที่ตั้งของโรงเรียนถูกสุขลักษณะ					
2	บริเวณรอบโรงเรียนร่มรื่น					
3	บริเวณโดยรอบโรงเรียนกว้างขวาง เอื้ออำนวยต่อการเรียน					
4	ห้องเรียนของผู้เรียนมีอากาศถ่ายเทได้สะดวก					
5	ห้องเรียนมีบรรยากาศที่น่าเรียน					
6	ห้องเรียนมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย					
7	บริเวณรอบโรงเรียนและในห้องเรียนสะอาด					
8	ชั้นเรียนแบ่งเป็นสัดส่วน โดยแบ่งหลักสูตรที่เรียนเป็นกลุ่มชั้นอย่างชัดเจน					
9	ห้องเรียนแบ่งเป็นสัดส่วน โดยแบ่งวัยของผู้เรียนที่ใกล้เคียงกันอยู่ในห้องเรียนร่วมกันอย่างเหมาะสม					
10	ขนาดของห้องเรียนกว้างใหญ่					
11	ปริมาณของนักเรียนต่อห้องมากเกินไป					
12	สภาพห้องเรียนปราศจากเสียงรบกวนจากภายนอก					
13	สภาพห้องเรียนปราศจากกลิ่นรบกวนจากภายนอก					
14	<u>สื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอน</u> โรงเรียนมีเครื่องมือเครื่องใช้ในการเรียนการสอนครบ					
15	เครื่องอำนวยความสะดวกในโรงเรียนอยู่ในสภาพใหม่และใช้งานได้ดี					

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
16	โรงเรียนมีสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย					
17	โรงเรียนมีสื่อการเรียนการสอนที่อยู่ในสภาพใหม่ใช้งานได้ดี					
18	โรงเรียนมีสื่อการเรียนการสอนเพียงพอต่อความต้องการของนักเรียน					
19	โรงเรียนมีวัสดุอุปกรณ์เพียงพอต่อความต้องการของนักเรียน					
20	นักเรียนสามารถยืมอุปกรณ์ของโรงเรียนได้เมื่อนักเรียนจำเป็นต้องใช้					
21	อุปกรณ์และสื่อการเรียนการสอนในโรงเรียนเหมาะสมทันสมัยกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน					

ตอนที่ 6 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด

จริงที่สุดหมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด
จริง	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมาก
จริงบ้าง	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนบ้าง ไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อย
จริงน้อยที่สุด	หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
1	การปฏิบัติของนักเรียนต่อครู นักเรียนเชื่อฟังคำสั่งสอนของครู					
2	นักเรียนส่งการบ้านที่ครูมอบหมายให้ทุกครั้ง					
3	นักเรียนพูดจากับครูด้วยความเคารพ					
4	นักเรียนสามารถขอคำแนะนำจากครูได้ตลอดเวลา					
5	นักเรียนทักทายครูด้วยสีหน้าที่ยิ้มแย้มแจ่มใส					
6	นักเรียนช่วยงานครูเสมอเมื่อมีโอกาส					
7	นักเรียนขอให้ครูช่วยอธิบายการบ้านข้อที่ทำไม่ได้					
8	นักเรียนไม่รบกวนครูเมื่อครูกำลังทำงานอยู่					
9	นักเรียนไม่รู้สึกรำคาญเมื่อถูกครูทำโทษ					
10	นักเรียนยอมรับฟังและปฏิบัติตามคำตักเตือนของครู					
11	การปฏิบัติของครูต่อนักเรียน ครูให้กำลังใจในขณะที่นักเรียนทำงาน					
12	ครูอนุญาตให้นักเรียนหยุดเรียนในระหว่างเรียนได้ เมื่อ นักเรียนมีเหตุผลเพียงพอ					
13	ครูแสดงความเมตตารักใคร่ต่อนักเรียนเป็นอย่างดี					
14	ครูให้อภัยนักเรียนเมื่อทำผิดและให้โอกาสแก้ตัว					
15	ครูให้ความร่วมมือกับนักเรียนในการจัดกิจกรรมต่างๆ					
16	ครูให้คำปรึกษาแก่นักเรียนเมื่อนักเรียนมีปัญหา					
17	ครูพูดจากับนักเรียนด้วยความไพเราะและยิ้มแย้ม					
18	ครูยอมรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน					

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
19	ครูจะซักถามและตัดสินอย่างยุติธรรมเมื่อเกิดการทะเลาะวิวาทกันระหว่างนักเรียนในชั้น					
20	ครูให้ออกาสนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน					

ตอนที่ 7 แบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด

จริงที่สุดหมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมากที่สุด
จริง หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนมาก
จริงบ้าง หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนบ้าง ไม่ตรงบ้าง
จริงน้อย หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อย
จริงน้อยที่สุด หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับข้อเท็จจริงของนักเรียนน้อยที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	จริงที่สุด	จริง	จริงบ้าง	จริงน้อย	จริงน้อยที่สุด
1	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานกับเพื่อนๆในการทำงาน					
2	นักเรียนให้เพื่อนยืมสิ่งของและแนะนำการแก้ปัญหาให้กับเพื่อนๆ					
3	เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจบทเรียนเพื่อนก็จะช่วยอธิบายให้					
4	นักเรียนมีเพื่อนสนิทที่สามารถปรึกษาเกี่ยวกับการเรียน					
5	เพื่อนๆ เป็นกันเองกับนักเรียน					
6	นักเรียนชอบที่จะเลือกอยู่กับกลุ่มเพื่อนมากกว่าอยู่ตามลำพัง					
7	นักเรียนสามารถปรึกษาปัญหาส่วนตัวกับเพื่อนๆได้					
8	นักเรียนกับเพื่อนไม่เคยมีเรื่องทะเลาะกัน					
9	นักเรียนกับเพื่อนทำกิจกรรมในชั้นเรียนด้วยความสามัคคี					
10	นักเรียนคบหาสมาคมกับเพื่อนๆ ได้ทุกคน					
11	นักเรียนจะแสดงความคิดเห็นในกลุ่มเพื่อนๆเมื่อมีโอกาสอันควร					
12	เพื่อนในห้องคอยเตือนให้นักเรียนอ่านหนังสือก่อนสอบ					
13	เพื่อนๆแบ่งขนมให้นักเรียนทานเสมอ					
14	นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนๆ					
15	เพื่อนๆจะช่วยเหลือนักเรียนทุกครั้งเมื่อมีปัญหา					
16	เพื่อนๆชมเชยและให้กำลังใจในขณะที่นักเรียนทำงาน					

ตอนที่ 8 แบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

แบบสอบถามนี้ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ ด้านความคิด ด้านความรู้สึก และแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ก. ด้านความคิด

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด
เห็นด้วย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมาก
ไม่แน่ใจ	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนบ้าง และบางครั้งก็ไม่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน
ไม่เห็นด้วย	หมายถึง	ข้อความนั้นไม่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมาก
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง	ข้อความนั้นไม่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง
1	นักเรียนคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีประโยชน์สำหรับนักเรียน					
2	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นการฝึกทักษะการทำงานของมือ สมองและสายตา					
3	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาต่างๆได้ดี					
4	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเป็นที่นิยมแพร่หลาย					
5	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นการฝึกการแก้ปัญหา					
6	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นการผ่อนคลายความเครียด					
7	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์					
8	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์					
9	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลเสียให้กับนักเรียน					
10	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลให้เกิดความตึงเครียด					
11	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้สิ้นเปลืองเงิน					
12	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทำให้ติด					
13	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นต้นเหตุของการใช้ความรุนแรง					
14	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลเสียต่อการเรียนหนังสือ					
15	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลเสียต่อสุขภาพด้านร่างกาย					

ข. ด้านความรู้สึก

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำ เครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

มากที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด
มาก	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมาก
ปานกลาง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนบ้างแต่ไม่มากนัก
น้อย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนน้อย
น้อยที่สุด	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับความรู้สึกของนักเรียนน้อยที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
16	ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกประเภท					
17	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่สนุกสนาน					
18	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ทำลาย					
19	ข้าพเจ้าพอใจเมื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ชนะ					
20	ข้าพเจ้ามีความสุขเมื่อได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์					
21	ข้าพเจ้ารู้สึกต้องการเอาชนะในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ขั้นสูงขึ้นไปเรื่อยๆ					
22	ข้าพเจ้ารู้สึกปวดศีรษะหลังจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
23	ข้าพเจ้ารู้สึกปวดตาหลังจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
24	ข้าพเจ้าเพลิดเพลินเมื่อได้อ่านหนังสือเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์					
25	ข้าพเจ้าเสียดาเงินหลังจากที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์					
26	ข้าพเจ้าชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามลำพัง					
27	ข้าพเจ้าภูมิใจที่ได้แนะนำเทคนิควิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ให้กับเพื่อน					

ค. ด้านแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรม

คำชี้แจงให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อแล้วทำ เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับกรกระทำมากที่สุด

เป็นประจำ	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนทุกครั้ง
บ่อย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนบ่อยมากแต่ไม่ทุกครั้ง
บางครั้ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนบ้างและบางครั้งก็ไม่ตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียน
นานๆ ครั้ง	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนน้อยครั้ง
ไม่เคยเลย	หมายถึง	ข้อความนั้นตรงกับพฤติกรรมที่เคยเกิดขึ้นหรืออาจจะเกิดขึ้นในอนาคตของนักเรียนน้อยครั้งจนแทบจะไม่เกิดขึ้นเลย

ลำดับ	ข้อความ	เป็นประจำ	บ่อย ครั้ง	บาง ครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่ เคย เลย
28	เมื่อเห็นคนกำลังใช้คอมพิวเตอร์ข้าพเจ้าจะเข้าไปดูด้วยความสนใจ					
29	ข้าพเจ้าจะเข้าไปดูทันทีที่เห็นคนกำลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
30	ข้าพเจ้ามักจะถามถึงวิธีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากเพื่อน					
31	ข้าพเจ้าเล่นเกมคอมพิวเตอร์แข่งขันพนันกับเพื่อน					
32	ข้าพเจ้าไม่เคยขาดเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เลยถ้าไม่จำเป็น					
33	ข้าพเจ้าใช้เวลาในการฝึกฝนเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน					
34	ข้าพเจ้าคิดวิธีการใหม่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เอง					
35	ข้าพเจ้าแอบนำเงินที่ผู้ปกครองฝากมาให้ครู นำไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
36	ข้าพเจ้าชอบอ่านหนังสือเกมคอมพิวเตอร์					
37	ข้าพเจ้าติดตามเกมคอมพิวเตอร์ใหม่ๆ ที่ออกจำหน่ายเสมอ					
38	ข้าพเจ้านี้เรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์					
39	ข้าพเจ้าจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทันทีที่มีโอกาส					

ภาคผนวก ข

ตาราง 7 แสดงค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t) ของแบบสอบถามบุคลิกภาพ

ลำดับข้อ	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t)
1	4.513
2	2.688
3	4.513
4	4.513
5	2.376
6	4.513
7	2.688
8	3.360
9	2.996
10	2.925
11	2.837
12	2.353
13	4.513
14	2.986
15	2.353
16	2.694

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .799

ตาราง 8 แสดงค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t) ของแบบสอบถามนิตยทางการเรียน

ลำดับข้อ	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t)
1	3.991
2	3.326
3	3.991
4	3.991
5	3.991
6	5.824
7	4.036
8	3.326
9	2.917
10	3.837
11	2.366
12	7.071
13	4.703
14	3.326
15	7.071
16	7.071
17	3.326
18	7.071
19	3.326

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .788

ตาราง 9 แสดงค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t) ของแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับผู้ปกครอง

ลำดับข้อ	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t)
1	4.245
2	7.638
3	4.348
4	3.523
5	2.743
6	2.714
7	2.868
8	4.194
9	2.436
10	2.256
11	4.348
12	2.743
13	4.320
14	2.238
15	2.436
16	4.320
17	3.564
18	3.532

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .762

ตาราง 10 แสดงค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t) ของแบบสอบถามลักษณะทางกายภาพของโรงเรียน

ลำดับข้อ	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t)
1	4.438
2	3.361
3	3.035
4	3.361
5	3.550
6	3.000
7	3.389
8	4.249
9	4.733
10	3.795
11	2.828
12	5.020
13	2.496
14	5.041
15	2.183
16	5.292
17	5.194

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .784

ตาราง 11 แสดงค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t) ของแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

ลำดับข้อ	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t)
1	4.277
2	3.742
3	2.923
4	5.584
5	4.782
6	4.715
7	5.194
8	3.789
9	5.194
10	3.529
11	4.356
12	5.150
13	9.105
14	3.550
15	9.280
16	7.603
17	9.674

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .814

ตาราง 12 แสดงค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t) ของแบบสอบถามสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อน

ลำดับข้อ	ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t)
1	3.121
2	5.150
3	3.994
4	3.688
5	3.121
6	8.641
7	3.144
8	3.789
9	3.550
10	3.688
11	3.864
12	4.583
13	4.478
14	2.837
15	2.220

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .845

ตาราง 13 แสดงค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t) ของแบบสอบถามทัศนคติต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ลำดับข้อ		ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ (t)
ด้านความคิด	1	2.614
	2	3.051
	3	3.494
	4	5.445
	5	2.646
	6	4.245
	7	3.153
	8	2.546
	9	4.072
	10	4.072
	11	3.326
ด้านความรู้สึก	12	4.461
	13	3.820
	14	3.326
	15	5.667
	16	2.170
	17	7.333
	18	2.701
	19	3.552
	20	3.188
ด้านแนวโน้มที่จะ แสดงพฤติกรรม	21	4.042
	22	3.326
	23	3.144
	24	2.732
	25	7.937
	26	3.457
	27	3.325

ตาราง 13 (ต่อ)

ลำดับข้อ	ค่าอำนาจจำแนก (t)
28	2.256
29	3.494
30	5.445
31	2.575

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามเท่ากับ .863

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ	นายชนพงษ์ มุ่งไผ่ดี
วันเดือนปีเกิด	14 เมษายน 2523
สถานที่เกิด	อ.เมือง จ.นครปฐม
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	292 ซ.อ่อนนุช 35 ถ.สุขุมวิท 77 แขวง สวนหลวง เขต สวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทร. 02 - 3212684
ตำแหน่งหน้าที่	
การทำงานปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 4
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัดปากบ่อ 292 ซ.อ่อนนุช 35 ถ.สุขุมวิท 77 แขวง สวนหลวง เขต สวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250 โทร. 02 3212684

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2535	ประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลสุธีธร
พ.ศ. 2538	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย
พ.ศ. 2541	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพระปฐมวิทยาลัย
พ.ศ. 2545	ศษ.บ.(จิตวิทยาและการแนะแนว) มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2548	กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ